



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

Q Allmächtig

Gottesvorstellungen des Star Trek-Universums mit dem Untersuchungs-
Schwerpunkt der göttlichen Aspekte des Wesens Q aus der
Fernseh-Serie „Star Trek: The Next Generation“

Verfasserin

Gabriele Rath-Schneider

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, im Mai 2009

Studienkennzahl: A057 011

Studienrichtung: Individuelles Studium Religionswissenschaft

Betreuer: Privatdozent Dr. Mag. Hans Gerald Hödl

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	1
1.1. Frage und Aufgabenstellung.....	1
1.2. Quellenbasis und -auswahl.....	2
1.3. Methoden und Aufbau.....	3
1.4. Religion im Film.....	5
1.4.1. Film und Religion als symbolische Systeme.....	6
1.4.1.1. Zeichentheorien.....	7
1.4.1.2. Sprache als Symbol und Kommunikation.....	8
1.4.1.3. Film als Code und Kommunikation.....	10
1.4.1.4. Beziehungsmöglichkeiten zwischen den Zeichensystemen Film und Religion.....	11
1.4.2. Filmanalyse.....	12
1.4.2.1. Grundlagen.....	13
1.4.2.2. Sequenzprotokoll und -analyse.....	14
2. Grundlagen.....	15
2.1. Das TV Projekt Star Trek.....	15
2.2. Science Fiction und/oder Utopie.....	16
2.2.1. Der Aspekt des Phantastischen.....	16
2.2.2. Der Aspekt des Utopischen.....	17
2.2.3. Der Aspekt des Kolonialismus.....	19
2.2.4. Themenbereiche des Science Fiction-Genres.....	20
2.3. Gene Roddenberry, der Schöpfer von Star Trek.....	21
2.3.1. Roddenberrys Leben.....	21
2.3.2. Roddenberrys Gottesbild.....	22
2.3.3. Roddenberrys Bild der Menschheit im 23. und 24. Jahrhundert.....	24
2.4. Star Trek macht Fernsehgeschichte.....	25
2.5. Die amerikanische Gesellschaft zur Zeit des Serienstarts.....	26
2.6. Der religionswissenschaftliche Forschungsstand zu Star Trek und Q.....	27
2.7. Gottesbilder und Gottesvorstellungen: eine Definition.....	28
2.7.1. Gottesbegriff etymologisch.....	28
2.7.2. Gottesbilder religionswissenschaftlich.....	29
2.7.3. Gliederung personaler Gottesvorstellungen.....	30
2.7.4. Apersonale Gottesvorstellungen.....	31
2.8. Das Star Trek-Universum – Inhalt und Gottesvorstellungen.....	32
2.8.1. Auswahlkriterien für Gottesvorstellungen und Gottesbilder.....	33
2.8.2. Star Trek – The Original Series (TOS).....	34

2.8.2.1.	Inhalte, Daten und Fakten	34
2.8.2.2.	Vorgefundene Gottesbilder und ihr religionswissenschaftlicher Bezug.....	36
2.8.3.	Star Trek – The Next Generation (TNG).....	42
2.8.3.1.	Inhalte, Daten und Fakten	42
2.8.3.2.	Vorgefundene Gottesbilder und ihr religionswissenschaftlicher Bezug.....	44
2.8.4.	Star Trek – Deep Space Nine (DS9)	47
2.8.4.1.	Inhalte, Daten und Fakten	47
2.8.4.2.	Vorgefundene Gottesbilder und ihr religionswissenschaftlicher Bezug.....	49
2.8.5.	Star Trek – Voyager (VOY).....	53
2.8.5.1.	Inhalte, Daten und Fakten	53
2.8.5.2.	Vorgefundene Gottesbilder und ihr religionswissenschaftlicher Bezug.....	55
2.9.	Die amerikanische Gesellschaft von 1987 bis 2001	59
2.10.	Der Stand der Religionszugehörigkeit in den USA 1990 und 2001.....	61
3.	Q – ein göttliches Wesen?.....	63
3.1.	Q – Gott oder Trickster?.....	64
3.2.	Der Trickster, Gott und Kulturheros	65
3.3.	Q - ein Trickster	70
3.4.	Die einzelnen Q-Episoden aus TNG.....	71
3.4.1.	Doppelfolge zum Serien-Start: Der Mächtige (Encounter at Farpoint I) / Mission Farpoint (Encounter at Farpoint II)	72
3.4.2.	Rikers Versuchung (Hide and Q)	75
3.4.2.1.	Detaillierter Handlungsablauf	75
3.4.2.2.	Religionswissenschaftliche Interpretation.....	79
3.4.3.	Zeitsprung mit Q (Q Who?).....	83
3.4.3.1.	Detaillierter Handlungsablauf	83
3.4.3.2.	Religionswissenschaftliche Interpretation.....	88
3.4.4.	Noch einmal Q (Déjà Q)	90
3.4.4.1.	Detaillierter Handlungsablauf	90
3.4.4.2.	Religionswissenschaftliche Interpretation.....	95
3.4.5.	Gefangen in der Vergangenheit (QPId).....	97
3.4.6.	Eine echte Q (True Q)	98
3.4.7.	Willkommen im Leben nach dem Tode (Tapestry)	99
3.4.7.1.	Detaillierter Handlungsablauf	99
3.4.7.2.	Religionswissenschaftliche Interpretation.....	102
3.4.8.	Doppelfolge zum Serien-Ende: Gestern, Heute, Morgen I + II (All Good Things I + II)	104
3.5.	Das Q-Kontinuum	105
3.6.	TNG als „Rites de Passage“	106

4. Ausgewählte Filmausschnitte	109
4.1. TNG/Staffel 1/Erste Episode: Der Mächtige (Encounter at Farpoint I).....	109
4.1.1. Inhaltsbeschreibung	109
4.1.2. Sequenzprotokoll.....	109
4.1.3. Religionswissenschaftliche Interpretation	113
4.2. TNG/Staffel 7/Letzte Episode: Gestern, heute, morgen II (All Good Things II) ...	115
4.2.1. Inhaltsbeschreibung	115
4.2.2. Sequenzprotokoll.....	116
4.2.3. Religionswissenschaftliche Interpretation	117
5. Resümee.....	121
 Literaturverzeichnis.....	 125
DVD-Verzeichnis.....	134
Anhänge.....	141
Abstract.....	145
Lebenslauf Gabriele Rath-Schneider.....	147

„Man sollte auf alles achten, denn man kann alles deuten.“
(Hermann Hesse: Das Glasperlenspiel)

1. Einleitung

1.1. Frage und Aufgabenstellung

Ja, ich bin ein Trekkie, wenn auch nicht unbedingt ein Hardcore-Fan, sondern eine Star Trek Liebhaberin der sanften Art. Obwohl mir Captain Kirk und Mister Spock vom Raumschiff Enterprise seit meiner Kindheit vertraut und deshalb lieb sind, ist die Person des Captain Picard aus der Star Trek-Serie: The Next Generation für mich die interessanteste Erscheinung eines Captains. Seine philosophisch reflektierende Art, sein besonnenes Handeln, sein kommunikativer Austausch mit seiner Führungsmannschaft, seine Offenheit und seine Klarheit – all das ließen ihn zu einem Vorbild einer Führungspersönlichkeit für mich werden. Er ist der Prototyp eines reifen, sehr weit entwickelten Menschen. Und gerade er wird stellvertretend für die Fehler der gesamten Menschheit angeklagt und vor Gericht gestellt. Denn Q aus dem Q-Kontinuum will nicht, dass eine barbarische Spezies wie die Menschen weiter ins Weltall vordringt. Der allmächtige Q stellt sich Captain Picard in den Weg. Wer ist dieser Q, der es unternimmt, die Menschheit in ihre Schranken zu weisen?

Ist Gott im 23. und 24. Jahrhundert wirklich tot, sind Religionen und damit auch Gottesvorstellungen und Gottesbilder endgültig überwunden oder kommt das Absolute, Gott, in anderer Gestalt wieder? Wen glauben die Zuseher in Q zu erkennen? Kann man diese Spezies als Gott ähnlich bezeichnen? Was genau wird in den Serien gesagt und gezeigt, um eine Gottesvorstellung und ein Gottesbild bei den Zuschauern zu entfalten? Dies zu untersuchen war für mich eine spannende Aufgabe, wobei ich mir vorab einen Gesamtüberblick über Gottesvorstellungen im gesamten Star Trek-Universum verschafft habe, um meine Untersuchungen in einem zweiten Schritt auf Q zu fokussieren.

Da sowohl Film als auch Religion als Bündel von Zeichen und Codes definiert werden können, ergeben sich durch mannigfaltige Blickwinkel (beispielsweise religionswissenschaftlicher, theologischer, ethnologischer, philosophischer Art) Encodierungen und Decodierungen mit unterschiedlichen Ergebnissen. Die Star Trek-Serien und Filme können ganz einfach als entspannende Science Fiction Unterhaltung gesehen werden, oder man geht auf Entdeckungsreise und dringt tiefer in ein Bedeutungsdickicht ein, schlägt sich abenteuerlich durch und verharret nicht an der Botschafts-Oberfläche.

1.2. Quellenbasis und -auswahl

Der Gesamtkomplex der unter dem Begriff Star Trek angesiedelten Fernsehserien und Kinofilme ist umfangreich. Insgesamt wurden in den USA von 1966 bis 2005 sechs Serien mit insgesamt 725 TV-Folgen produziert und ausgestrahlt, von 1979 bis 2002 kamen zusätzlich zehn Kinofilme auf den Markt. Die folgende Auflistung berücksichtigt den zeitlichen Ablauf, die Bezeichnungen der jeweiligen Serien im deutschsprachigen Raum (in Klammern ist der englische Originaltitel und die in dieser Diplomarbeit verwendeten Kurzbezeichnungen angeführt), die Daten der Erstaussstrahlung in den USA, die Anzahl der Staffeln sowie die Anzahl der jeweiligen Folgen.

1. Raumschiff Enterprise (*Star Trek, Star Trek: The Original Series, TOS*) von 1966 bis 1969, drei Staffeln, 79 Folgen
2. Die Enterprise (*Star Trek: The Animated Series, TAS*) von 1973 bis 1974, Zeichentrickserie mit zwei Staffeln, 22 Folgen
3. Raumschiff Enterprise: Das nächste Jahrhundert (*Star Trek: The Next Generation, TNG*) von 1987 bis 1994, sieben Staffeln, 178 Folgen
4. Star Trek: Deep Space Nine (*DS9/DSN*) von 1993 bis 1999, sieben Staffeln, 176 Folgen
5. Star Trek: Raumschiff Voyager (*Star Trek: Voyager, VOY*) von 1995 bis 2001, sieben Staffeln, 172 Folgen
6. Star Trek: Enterprise (*ENT*) von 2001 bis 2005, 4 Staffeln, 98 Folgen

Die zehn bis heute produzierten Star Trek-Kinofilme sind (in Klammern ist die jeweilige Erstaussstrahlung in den USA angeführt):

1. Star Trek: Der Film (1979) - TOS
2. Star Trek II: Der Zorn des Khan (1982) - TOS
3. Star Trek III: Auf der Suche nach Mr. Spock (1984) - TOS
4. Star Trek IV: Zurück in die Gegenwart (1986) - TOS
5. Star Trek V: Am Rande des Universums (1989) -TOS
6. Star Trek VI: Das unentdeckte Land (1991) - TOS
7. Star Trek: Treffen der Generationen (1994) -TNG
8. Star Trek: Der erste Kontakt (1996) - TNG
9. Star Trek: Der Aufstand (1998) - TNG
10. Star Trek: Nemesis (2002) - TNG

In dieser Diplomarbeit wird ein Überblick über das Star Trek-Universum und die vorgefundenen Gottesbilder gegeben, mit Ausnahme der Comic-Serie und der sechste Serie Enterprise. Die nach der ersten Serie TOS ausgestrahlte Comic-Serie (Star Trek: The Animated Series, 1973 bis 1974, insgesamt 22 Folgen) bleibt deshalb unberücksichtigt, da sich eventuelle Codierungen von Gottesbildern und Gottesvorstellungen einer Comic-Animation von denen der untersuchten Spielfilm-Serien unterscheiden und so eine Ausnahme bilden. Die Serie Star Trek: Enterprise ist zeitlich 100 Jahre vor Captain Kirk (TOS) angesiedelt und gibt Auskunft darüber, wie alles begann. Sie ist für den Themenbereich Gottesvorstellungen nicht relevant und bleibt somit ebenfalls von der Untersuchung ausgeschlossen.

1.3. Methoden und Aufbau

Der Untersuchungsschwerpunkt befasst sich mit einem Wesen aus der Serie Star Trek: The Next Generation (TNG). Dieser Außerirdische, der sich selbst Q nennt und aus dem Q-Kontinuum stammt, ist allmächtig. Nach Aussagen vieler Theologen, Philosophen und Religionswissenschaftler, die sich mit den Religionen und Gottesvorstellungen in dieser erfolgreichen Science Fiction-Serie auseinandersetzen, kommt Q einer westlich orientierten Gottesvorstellung (mit Einschränkungen) am nächsten.¹ Sowohl in der ersten als auch in der letzten Folge wird die Menschheit in Person des Captains Jean-Luc Picard von Q angeklagt und vor Gericht gestellt. Dieses Gerichtsverfahren bildet den Rahmen der insgesamt sieben Staffeln von TNG, es markiert Anfang und Ende. Q besucht die Mannschaft um Captain Picard in insgesamt acht Folgen. Einen weiteren Auftritt hat er in einer Folge von Deep Space Nine (DS9: Q – Unerwünscht/Q-less), auch Captain Janeway wird auf dem Raumschiff Voyager (VOY) drei Mal von Q heimgesucht. (VOY: Todessehnsucht/Death Wish, Die Q-Krise/The Q and the Grey, Q2/Q2)

Die insgesamt 12 Q-Episoden (die erste und letzte Folge aus TNG sind Doppelfolgen) aus TNG, DS9 und VOY werden gesichtet, transkribiert und interpretiert. Für die vorliegende Arbeit werden im Hauptteil unter Punkt 3 alle Folgen aus TNG auf ihren Inhalt, ihre Bedeutung und ihre Botschaft für die Zuseher (Dialoge und filmische Codes) untersucht. Die angeführten Dialogausschnitte dienen zur Untermauerung der Thesen. Berücksichtigung finden weiters zwei Q-Episoden aus VOY, da in diesen der Lebensraum von Q, das Q-Kontinuum, beschrieben wird und eine Auseinandersetzung mit dem Aspekt der Unsterblichkeit stattfindet. Das Kontinuum ist für das Gesamtverständnis der Spezies Q von Bedeutung und wird daher miteinbezogen.

¹ Vgl. Kraemer, 2003, 49.

Da die Medien Fernsehen und Kino den Zuseher multisensorisch erreichen (d.h. neben der Sprachbotschaft kommen vor allem das bewegte Bild, Ton, Licht, Kameraführung, Schnitt und vieles mehr zum Einsatz), ist eine Vertiefung der Analyse von Schlüsselstellen angebracht und notwendig. Unter Punkt 4 werden zwei relevante Schlüsselstellen aus der ersten und letzten Episode von TNG ausgewählt, da sie die Rahmenhandlung der gesamten Serie bilden. Mittels Sequenzprotokoll werden sie untersucht und interpretiert. Die Untersuchungen basieren auf den deutschsprachigen Versionen der Serien, die englische Originalversion wird bei Unklarheiten in der Übersetzung als Referenz- und Orientierungsvariante herangezogen.

Als Basis für die Interpretation der Gottesvorstellungen und -bilder wird unter Punkt 2.7. ein Überblick über den derzeitigen Stand der religionswissenschaftlichen Forschung betreffend personaler und apersonaler Gottesbilder gegeben. Eine Sichtung der bisherigen religionswissenschaftlichen Auseinandersetzungen zu dem Thema dieser Arbeit findet sich unter Punkt 2.6.

Die Methodenauswahl, die für den Überblick des Star Trek Universums mit seinen Gottesvorstellungen getroffen wurde, ist die Sichtung der Inhaltsangaben aller 605 Star Trek-Episoden von TOS (1966 bis 1969, 3 Staffeln, 79 Folgen), TNG (1987 bis 1994, 7 Staffeln, 178 Folgen), DS9 (1993 bis 1999, 7 Staffeln, 196 Folgen) und VOY (1995 bis 2001, 7 Staffeln, 172 Folgen) sowie der zehn Filme, die auf der Internet-Datenbank <http://memory-alpha.org/de/wiki/Hauptseite> gespeichert und abrufbar sind. Aufgrund der gewählten Themenrelevanz „Gottesvorstellungen und Gottesbilder“ wird eine Auswahl der Episoden getroffen, die es weiter zu untersuchen gilt. Da mittlerweile alle ausgestrahlten Star Trek-TV-Serien und -Kinofilme auf DVD verfügbar sind, können die betreffenden Episoden in vollem Umfang und voller Sendelänge (zumeist 45 Minuten) abgespielt werden. Die themenrelevanten Schlüsselstellen werden transkribiert, um die Aussageninhalte zu verifizieren. Dialogzitate werden nicht angegeben. (Punkt 2.8.) Die im Literaturverzeichnis angeführten Bücher, Artikel und Internetseiten finden Eingang in diese Diplomarbeit.

Als Prämisse für die Relevanz der religionswissenschaftlichen Interpretationen werden unter Punkt 1.4. Zeichentheorien und die Filmanalyse herangezogen. Die Vorannahme, dass sowohl Kunst (und somit auch Film) als auch Religion (und somit auch Gottesvorstellungen und Gottesbilder) als kulturelle Ausprägungen von Gesellschaften angesehen werden, die über eigene Zeichensysteme verfügen und funktionieren, liegt den Untersuchungen in dieser Arbeit zugrunde. Sowohl die Sprache als auch alle anderen filmischen Ausdrucksformen wie Kameraführung, Licht, Schnitt, Musik, Ton uvm. sind selbst Zeichen und somit

interpretationswürdig. Das Wissen um das Genre Science Fiction dient ebenfalls zur Hebung tiefer liegender Botschaften und wird deshalb in einem eigenen Kapitel unter Punkt 2.2. behandelt.

Die Star Trek-Serien gehörten zu den erfolgreichsten Fernsehserien weltweit. Prägend für den humanistischen Inhalt ist ihr Schöpfer, der frühere Drehbuchautor und Star Trek-Produzent Gene Roddenberry. Sein utopisches Gesellschaftsbild der Zukunft sowie sein Verhältnis zu Religion und Spiritualität spiegeln sich vor allem in den beiden ersten Serien wieder. Auch nach seinem Tod wird bei allen Nachfolgerserien der Verweis auf Roddenberrys Urheberschaft angeführt. Auf seine Sichtweise wird in dieser Arbeit Bezug genommen. (Punkt 2.3.)

Star Trek ist eine Science Fiction-Serie, die in den 1960er Jahren ihren Anfang hat und Fernsehgeschichte schreibt. Trotz oder gerade wegen der gesellschaftlichen und politischen Entwicklungen in den USA ist das gezeichnete Zukunftsbild erstaunlich. Es wird ein Gegenkonzept zur Realität entwickelt, das allerdings nicht ganz frei von aktuellen Bezügen ist. Kann Star Trek als Antwort auf die 1960er Jahre in Amerika gesehen werden? (Punkte 2.4. und 2.5.)

In welcher gesellschaftspolitischen Einbettung werden ab den späten 1980er Jahren TNG, DS9 und VOY produziert? Nach dem Tod Roddenberrys 1991 wird Religion verstärkt zum Thema, vor allem in DS9. Steht diese Aufwertung der Spiritualität in Zusammenhang mit der religiösen Selbsteinschätzung? Diese Fragen werden nach dem Überblick über das Star Trek Universum mit seinen Gottesbildern gestellt und reflektiert. (Punkte 2.9. und 2.10.)

Im Resümee (Punkt 5) werden die Untersuchungsergebnisse aller durchgeführter Analysen zusammengefasst.

1.4. Religion im Film

In der vorliegenden Arbeit werden die Star Trek Fernseh- und Kinofilme auf ihre gottesspezifischen Inhalte und Aussagen mit Focus auf Q hin untersucht. Der Film als Informationsträger nimmt auf das Thema Religion entweder direkt oder indirekt Bezug. Bei direkter Bezugnahme wird die Übereinstimmung mit dem Selbstverständnis der besprochenen Religionen und ihrer Inhalte diskutiert, weiters kann eine Schwerpunktsetzung einer religiösen Dimension (geschichtliche, gesellschaftliche, soziale, belehrende oder rituelle Darstellung) untersucht werden. Bei der indirekten Repräsentation können religiöse Themen offen oder verschlüsselt abgebildet werden. Mittels Vergleich zwischen dem Symbolsystem Film und dem Symbolsystem Religion werden der narrative Handlungsstrang und die Ebene

der Bilder, Gesten und Geräusche analysiert.² Dass Film selbst zum Bereich der Weltanschauung bzw. Religion der Zuseher werden kann, trifft auf Star Trek zu. Der Versuch, Religion in ihrer Gesamtheit, also funktionalistisch und substantialistisch, aufzufassen, basiert auf der Annahme, dass es sich in beiden Fällen um Erfahrungen handelt, die „[...] die *gewöhnliche (alltägliche) Erfahrungswelt transzendieren* und als solche in einer *letzten Bedeutsamkeit (ultimate concern)* erlebt werden.“³ Das Transzendieren steht im Zusammenhang mit Religionen und Religiosität im herkömmlichen Sinn, während die Erfahrung der letzten Bedeutsamkeit auch außerhalb dieser möglich ist. Es handelt sich dabei um eine implizite Religion, die den Menschen als solche nicht bewusst ist. Die Hardcore-Trekkies beziehen ihre Weltsicht aus den vermittelten ethischen Botschaften der Fernsehserie und der Filme. Diese Ausprägung und Funktion von Film ist nicht Teil dieser Arbeit.

1.4.1. Film und Religion als symbolische Systeme

Sowohl der Film als künstlerische Ausdrucksform und die Religion (und die entsprechenden Gottesvorstellungen) können als Ausprägung eines Kulturkreises definiert werden. Für den Ethnologen Clifford Geertz ist Kultur ein „ineinandergreifendes System auslegbarer Zeichen (= Symbole)“⁴, er folgt damit Susanne Langer, Ernst Cassirer oder auch Charles S. Peirce, für den die Welterschließung schon immer interpretiert ist: „Wir haben kein Vermögen, ohne Zeichen zu denken.“⁵

Ein wesentlicher Aspekt echter Symbole ist, dass sie der „sozialen und psychologischen Wirklichkeit Bedeutung [verleihen], d.h. Vorstellungen objektivierter Form, indem sie sich auf diese Wirklichkeit ausrichten und zugleich die Wirklichkeit auf sich ausrichten.“⁶ Das trifft auch auf Religion und Kunst (und damit auf den Film) zu. Die Präzisierung des Kulturbegriffs erlaubt es, auch die kulturelle Dimension von Religion und Kunst erforschbar zu machen. Geertz versteht Kultur als

„[...] ein historisch überliefertes System von Bedeutungen, die in symbolischer Gestalt auftreten, ein System überkommener Vorstellungen, die sich in symbolischen Formen ausdrücken, ein System, mit dessen Hilfe die Menschen ihr Wissen vom Leben und ihre Einstellungen zum Leben mitteilen, erhalten und weiterentwickeln.“⁷

² Vlg. Hödl, SS2005, o.A.

³ Figl, 2003c, 76.

⁴ Lanwerd, 2002, 177.

⁵ Pierce, 1943, Abschnitt 265.

⁶ Geertz, 1983, 53.

⁷ Geertz, 1983, 46.

Da sowohl Religion als auch Film als komplexe Zeichensysteme aufgefasst werden können, ist ein Vergleich zwischen diesen beiden Bedeutungsträgern zulässig und darstellbar. Eine Präzisierung der Begriffe Zeichen, Symbol und Bedeutung geben die zeichentheoretischen Konzepte der Semiotik/Semiologie. Bei der Untersuchung von Filmen auf religions-spezifische Inhalte, die offen oder verdeckt repräsentiert werden, interpretieren wir Filmsequenzen als Zeichen, die religiöse Botschaften abbilden. Ein Zeichen ist somit relational, da es für etwas Anderes steht. Zeichen stellen eine Verbindung zwischen dem Zeichenbenutzer, dem Bezeichnendem und dem Bezeichneten her. Diese Relation wird zunächst in der Zeichentheorie von Ferdinand de Saussure binär definiert (Zeichen/Bezeichnetes), Charles Sanders Peirce erweitert sie um den Interpretant auf ein triadisches Zeichensystem (Zeichen/Bezeichnetes/Interpretant).

1.4.1.1. Zeichentheorien

Ferdinand de Saussures Untersuchungen basieren auf den sprachlichen Zeichen. Ein sprachliches Zeichen stellt eine Verbindung zwischen Vorstellung und Lautbild her. Ein Wort ist nicht Zeichen für eine bestimmte Sache, sondern spiegelt ein gesellschaftliches System wider. Saussure unterscheidet zwischen der Bedeutung eines Zeichens und seinem Wert. Der Zeichen-Wert ist die Relation zwischen zwei Zeichen und somit der eigentliche Gegenstand der Sprachwissenschaft. Das Signifikat (*signifié*) ist das Bezeichnete, der Signifikant (*signifiant*) ist das Bezeichnende.⁸

Der Begriff Code wird in der Semiotik als Synonym für Zeichensystem gebraucht. Im vorsemiotischen, historischen Kontext bezeichnet Code bzw. Codex eine Sammlung von Gesetzestexten. Da dies Regelwerke sind, nennt man sie primäre Codes. Kryptographische Codes sind verschlüsselte Texte, sie werden als sekundäre Codes bezeichnet. Ein sekundärer Code entsteht durch Übertragung eines primären Codes über festgelegte Regeln in einen anderen Code. Die Textverschlüsselung wird als Encodierung, die Entschlüsselung als Decodierung bezeichnet. Der sekundäre Code bildet die Übertragungsregeln ab.⁹

Beziehungen von Zeichen zueinander unterliegen einer Regelung, denn nicht jedes Zeichen kann an jeder Stelle einer Abfolge stehen. Sind Zeichen linear/horizontal durch eine festgelegte Abfolge strukturiert (wie beispielsweise Subjekt/Prädikat/Objekt), so nennt man das die syntagmatische Achse oder Prozessachse eines Codes. Unter der paradigmatischen Achse des Codes versteht man die Regeln für die Ersetzung von Zeichen in der vertikalen Richtung. Der Code kann somit auf zwei Ebenen untersucht werden.

⁸ Vgl. Nöth, 2000, 73-77.

⁹ Vgl. Nöth, 2000, 216-220.

Das Zeichen selbst kann nach zwei Seiten hin erweitert werden. Die Erweiterung des Signifikanten bildet ein sekundäres Zeichensystem, die Metasprache. Die Grammatik beispielsweise ist der sekundäre Code einer Sprache.¹⁰ So bildet eine mit filmischen Mitteln repräsentierte religiöse Darstellung die metasprachliche Ebene ab, die mit Hilfe anderer Metasprachen wie Religionswissenschaft, Theologie oder Philosophie untersucht werden kann.

Eine Erweiterung des Signifikaten wird als Konnotation bezeichnet und bezieht sich auf den Inhalt bzw. Bedeutung des Zeichens.¹¹ Eine Mehrfachbedeutung eines Zeichens wird als Polysemie bezeichnet, d.h. ein Wort oder Bild kann mehrere Signifikate haben. So kann eine weiße Taube auf „Frieden“, aber zugleich auch auf „Heiliger Geist“ verweisen.

Susanne K. Langer unterscheidet drei Arten von Zeichen, die denotativen, die rein konnotativen und die Mischform der denotativen und konnotativen. Eine Denotation zeigt einen Sachverhalt auf (Symptom). Religion und Kunst (und hier vor allem die Musik) sind aus Langers Perspektive reine konnotative Zeichen, da sie präsentativ sind und nur individuell – ohne fixen außervorstellungsmäßigen Referenten – vorgestellt werden.¹²

Im Gegensatz zu früheren Zeichentheorien ist bei Chales S. Peirce das Beziehungssystem von einem Zeichen zu seinem Objekt (das nicht zwingend real existieren muss, beispielsweise ein Basilisk) nicht bloß dyadisch, er erweitert es um den Interpretanten zu einem triadischen (Zeichen/Objekt/Interpretant). Der Interpretant ist nicht zu verwechseln mit dem Interpreten. Der Interpret erfasst die Beziehung zwischen Zeichen (Signifikant) und Objekt (Signifikat). „Mit dem Begriff des Interpretanten ersetzt Peirce den klassischen Begriff der Bedeutung.“¹³ Der Interpretant ist selbst wiederum Zeichen, was zu einer nicht unkomplizierten Zirkulation der Zeichenrelationen führt. Letztlich kann der Interpretant als die eigentliche bedeutungstragende Wirkung eines Zeichens verstanden werden. Der Interpretant entspricht der Definition der Konnotation.

1.4.1.2. Sprache als Symbol und Kommunikation

Als Untersuchungsbasis für diese Arbeit dienen unter anderem die Dialogaufzeichnungen der deutschsprachigen Star Trek-Folgen. Der Sprache kommt eine besondere Bedeutung zu, ist sie doch selbst Symbol und gleichzeitig auch Symbolträger. Für den Philosophen Ernst Cassirer gehört die Sprache zu den symbolischen Grundformen menschlicher Erkenntnis. Der Mensch wird nicht in eine bereits klar und unveränderlich vorstrukturierte Welt

¹⁰ Vgl. Nöth, 2000, 87, 108.

¹¹ Vgl. Nöth, 2000, 87, 108.

¹² Vgl. Langer, 1979, 105-108.

¹³ Nöth, 2000, 64.

hineingeboren, sondern durch die Sprache wird die Wirklichkeit erst strukturiert.¹⁴ So ermöglicht die Sprache gemeinsam mit den anderen symbolischen Formen (Mythos, Kunst und wissenschaftliche Erkenntnis) eine sinngebende Welterschließung.

Die Sprache als Ausdrucksform menschlicher Erkenntnis ist laut Susanne K. Langer das Ergebnis eines symbolischen Prozesses. Da menschliche Erkenntnis der Form bedarf, ist das Bilden von Symbolen seit jeher dem Menschen ein notwendiges Bedürfnis wie Essen und Trinken. Sprache als symbolisierender Vorgang bringt Vorstellungen und ihre Formulierungen ans Licht. Damit steht Sprache als Vertreterin diskursiven Vernunftdenkens ebenbürtig neben präsentativen symbolischen Formen wie Traum, Ritual, Mythen und Kunst. Die diskursive Symbolform, die Sprache, ist gekennzeichnet durch die sukzessive Anordnung von Wörtern. Sprache ist ökonomisch und praktisch.¹⁵ Aus der diachronen Perspektive Langers auf die Entwicklung des menschlichen Geistes ist Sprache die Nachfolgerin präsentativer Symbolformen. Um Langers Thesen für die Religionsästhetik nutzen zu können, ist eine synchrone Darstellung beider Symbolformen, der präsentativen und der diskursiven, förderlich, da sie die Pluralität symbolischer Formen berücksichtigt. Diese Pluralität entspricht der Bedeutung von Symbolen, die als Beziehungsgeflecht und Resultat einer Zuschreibung zu interpretieren sind. Das Symbol selbst ist nicht Stellvertreter des betreffenden Gegenstandes, sondern die Vorstellung davon.¹⁶

Eine weitere Prämisse von Textuntersuchungen ist die Definition der Sprache als Oberflächenkonstrukt. In der Alltagssprache wird nur die Oberfläche der Tiefenstruktur des eigentlich Gemeinten hör- und sichtbar. Der Mensch kann nicht all das in Worte kleiden, was er eigentlich wirklich sagen möchte, denn auf Grund einer schier unbewältigbaren Wortmenge – selbst in einfachsten Sätzen – wäre Kommunikation nicht mehr möglich. Daher ist Sprache gekennzeichnet von Auslassungen (Tilgungen), Vereinfachungen (Verzerrungen) und Verallgemeinerungen. Sprache kann daher auch als eine Kodierung dessen, was letztlich wirklich gemeint wird, gesehen werden (meist ist sich die/der SprecherIn bzw. SchreiberIn dessen nicht wirklich bewusst).

„Alle Leistungen der Menschheit, positive wie negative, hängen mit dem Gebrauch der Sprache zusammen. Als Menschen benutzen wir unsere Sprache auf zwei Arten. Einerseits benutzen wir sie zur Repräsentation unserer Erfahrung – diese Aktivität bezeichnen wir als Folgern, Denken, Phantasieren oder Üben. Durch Benutzung der Sprache als Repräsentationssystem schaffen wir ein Modell unserer Erfahrung. Dieses Modell basiert auf unseren Wahrnehmungen der Welt.

¹⁴ Vgl. Hörner, 2005, 29f.

¹⁵ Vgl. Langer, 1979, 82-91.

¹⁶ Vgl. Lanwerd, 2002, 174ff.

Andererseits sind unsere Wahrnehmungen teilweise auch durch unser Modell der Welt determiniert [...]. Zweitens benutzen wir die Sprache, um unser Modell bzw. unsere Repräsentation der Welt anderen mitzuteilen. Die Nutzung der Sprache zur Kommunikation bezeichnen wir als Reden, Diskutieren, Schreiben, Lehren, Singen.“¹⁷

In seiner zehnten These zur Alltagssprache stellt der Soziologe und Philosoph Joachim Israel Folgendes fest: „Eine Person, die etwas sagt, tut dies immer in einer konkreten Situation, bestimmt von der Deixis und sozialen Verhältnissen.“¹⁸ Diese Sprech-Situation ist beeinflusst von physischen Faktoren (wo genau befindet sich der Sprecher), von sozialen Verhältnissen (mit wem oder zu wem wird gesprochen), von psychologischen Bedingungen (der Zustand, in dem sich der Sprecher befindet) und von historisch-genetischen Verhältnissen (was hat der Sprecher zuvor gelernt).

Filmtexte sind von einem Autor verfasste Sprache, die vom Schauspieler unter Anleitung der Regie zur Darstellung kommt. Diese Sprechsituation ist eine konstruierte, der Sprachkontext ist Teil des Konstruktes Drehbuch. Die oben angeführten Sprech-Situationen sind Drehbuch-Anweisungen für Schauspieler und Regie.

1.4.1.3. Film als Code und Kommunikation

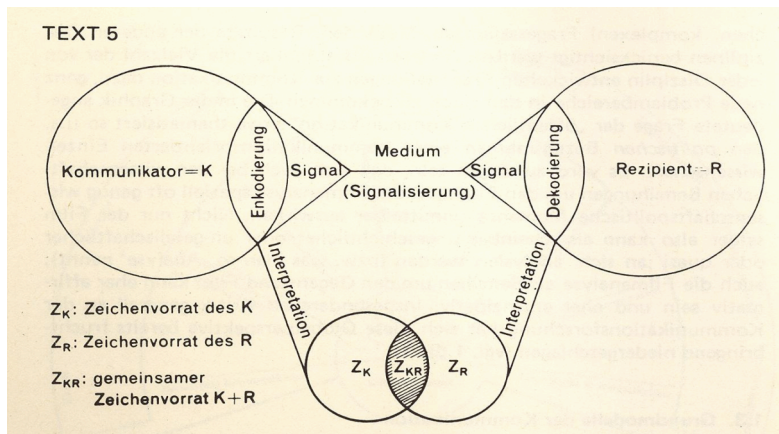
Sowohl Film als auch Religion sind komplexe Zeichensysteme, die sich bestimmter Codes bedienen. So setzt der Film Bilder, Bildfolgen, Sprache, Kamera- und Schnitttechniken, Geräusche und Musik, Sprache und mehr ein, Religion nutzt ikonographische, sprachliche, rituelle, musikalische Codes. Die genannten Filmcodes ermöglichen es, neben der Oberfläche auch die Tiefenstruktur des Films sichtbar zu machen.

In der Semiotik/Semiologie werden dem Code zwei grundlegende Eigenschaften zugesprochen, um unterschiedliche Zeichensysteme zu regeln: zum einen zwischen zwei Zeichensystemen (wie z.B. Film und Religion), zum anderen zwischen Elementen der Ausdrucksebene und Elementen der Inhaltsebene eines Zeichensystems.

Hinter dem Film als Kommunikationsmedium steht ein Sender (Kommunikator, der Film als Werk), der über das Medium Film (technische Definition, Filmmaterial) seine Botschaft encodiert an den Empfänger (Rezipient) sendet, der diese decodiert. Beide Seiten verfügen über einen Vorrat an Zeichen, die interpretiert werden. Die Schnittmenge bildet den gemeinsamen Zeichenvorrat, die übereinstimmenden Interpretationen.

¹⁷ Bandler /Grinder, 1998, 43f.

¹⁸ Israel, 1990, 107.



Quelle: nach einem Modell von Abraham Moles 1958, 163) und Werner Meyer-Eppler (1959, 2) in Nöth, Winfried: *Handbuch der Semiotik*. Stuttgart, Weimar 2000, Abb. IV.3.2, 245.

Die filmischen Zeichen sind polysemisch, da es einen riesigen Variantenspielraum von möglichen Konnotationen gibt, weil mittels eines Zeichens Unterschiedlichstes ausgedrückt werden kann. So kann das offen getragene Haar von Captain Janeway in der Folge „Das Ritual“ auf eine außeralltägliche Situation, auf große geistige Offenheit und/oder auf befremdliches Befinden (sie trägt normalerweise ihr Haar niemals offen) verweisen. Das, was decodiert wird, befindet sich im gemeinsamen Zeichenvorrat von Kommunikator und Rezipient. Die Fähigkeit zur Decodierung kann als Antwort auf die philosophische Aufforderung „Erkenne Dich selbst!“ beschrieben werden.¹⁹

Die Herausgeber von „Screening the Sacred. Religion, Myth, and Ideology in Popular American film“ aus dem Jahr 1995 stellen fest, dass die drei wissenschaftlichen Methoden (es wird kein Anspruch auf Vollständigkeit der Methoden erhoben) der Herangehensweisen an das Thema Religion und Film, nämlich die theologische, die mythologische und die ideologische Kritik, zu jeweils ganz unterschiedlichen Definitionen von Religion und Sichtweisen in Bezug auf Film führen.²⁰ Es kann keine Festlegung auf eine einzige verifizierbare Definition geben, denn der Theologe entschlüsselt die theologischen Codes, der Philosoph die philosophischen und der Religionswissenschaftler die religionswissenschaftlichen, wobei die Übergänge fließend sind.

1.4.1.4. Beziehungsmöglichkeiten zwischen den Zeichensystemen Film und Religion

Zwischen den beiden Systemen können vier Beziehungsmodi angeführt werden. Die ersten beiden Varianten beziehen sich auf religiöse Inhalte, die das System Film zum Ausdruck bringt:

¹⁹ Vgl. Fritsch/ Lindwedel/Schärtl, 2003, 29.

²⁰ Vgl. Ostwalt, 1995, 159.

1. Die direkte Bezugnahme auf Religion im Film, die metasprachliche Beziehung zwischen Film und Religion. Religion wird denotiert.
2. Die Übernahme von Motiven und Begriffsinhalten. Religiöse Inhalte sind Primärcores, im Film werden sie zu Sekundärcores.

Die beiden nächsten Möglichkeiten beziehen sich auf die Gleichstellung der beiden Zeichensysteme, Religion und Film liefern Inhalt und Ausdruck.

3. Film und Religion beziehen sich auf die gleichen Bereiche. Der Primärcore Film überlappt den Primärcore Religion.
4. Film ersetzt Religion, das heißt, dass der Film die von der Religion traditionell besetzten Bereiche für sich beansprucht. Der alte Primärcore des Systems Religion wird ersetzt durch den neuen Primärcore des Systems Film.

In den Star Trek-Serien und Filmen finden sich vor allem direkte Bezugnahmen auf Religion (Punkt 1). Es wird allerdings niemals eine exakte Repräsentation einer real existierenden terranen Religion abgebildet.²¹ Die Übergänge - was von den Zuschauern denotiert bzw. konnotiert werden kann - sind fließend und hängen vom individuellen Wissensstand ab. Die Rahmenhandlung der TNG-Serie sowie einige Folgen mit dem Wesen Q können als die im Punkt 2 beschriebene Übernahme von Motiven und Begriffsbezeichnungen gelten. Filmische Sekundärcores können als religiöse Inhalte konnotiert werden.

In den Augen der Fangemeinde (Fandom) kann das Zeichensystem Star Trek die Rolle von Religion übernehmen, indem die Repräsentationen (die funktionalistisch und/oder substantialistisch definiert werden können) von Religion auf den Film übergehen (Punkt 4). Über das filmische Zeichensystem hinaus ist Star Trek selbst zum Zeichensystem geworden, Insider erkennen sich beispielsweise am vulkanischen Gruß (Handzeichen der Vulkanier, bei dem Mittel- und Ringfinger gespreizt werden).

1.4.2. Filmanalyse

Der Begriff Filmanalyse kann auf zwei Arten verstanden werden: einmal als umfassende Analyse des Mediums Film, oder aber als Analyse eines bestimmten Produkts, eines bestimmten Films, was in dieser Arbeit der Fall ist.²² Der Film kann als komplexes ästhetisches Produkt aufgefasst und wie ein Text gelesen werden, denn er bildet einen Kommunikationsprozess zwischen dem Produzenten/Regisseur und dem Rezipienten (Zuseher) ab, in dem ästhetischen Erfahrungen, die zuvor künstlerisch gestaltet wurden,

²¹ Vgl. Kraemer/Cassidy/Schwartz, 2003, 7.

²² Vgl. Faulstich, 2002, 9.

vermittelt werden. Auf wissenschaftlicher Ebene werden diese Gestaltungsformen sichtbar gemacht und ihre Interpretationen durch die Filmanalyse systematisch und methodisch überprüft und objektiviert.²³ Eine Einengung auf die Kategorie Spielfilm ist sinnvoll, allerdings sollte auch eine Differenzierung nach Kinofilmen und TV-Serien erfolgen. Der Unterschied zwischen Kinospielefilm und Fernsehspiel film liegt nicht in der Grundlage der audiovisuellen Gestaltung und Erzählung, sondern in den Produktions- und Distributionsweisen sowie den Anwendungsformen und Aufgabenzuweisungen.²⁴ Während ein Kinobesuch als Traum bzw. als Illusion kategorisiert und die Filmanalyse mit den Mitteln von Traumarbeit (wie Symbolisierungen, Verdichtungen) durchgeführt werden kann²⁵, bleibt der Fernsehzuseher durch die direkte Konfrontation mit dem Empfangsgerät wesentlich stärker mit der Alltagswirklichkeit verbunden.²⁶ Die mediale Wahrnehmung zwischen Kinofilm und Fernsehfilm unterscheidet sich daher durch unterschiedliche situative Rezeptionen.

Ein wesentlicher Aspekt der Filmanalyse ist die Frage, wer der Schöpfer des Werkes ist - der Produzent, der Drehbuchautor, der Regisseur oder der Kameramann. So ist die Bedeutung der Regie bei Kinofilmen essentiell bzw. ungleich wichtiger als bei den meisten Fernsehserien wie Star Trek, hier arbeitet man mit einem Pool von Regisseuren (und Drehbuchschreibern), je nach Verfügbarkeit.²⁷ Bei TV-Produktionen ist vor allem der Erfinder, der Schöpfer und Produzent der Serie, im Fall von Star Trek Gene Roddenberry, wesentlich für die Interpretation. Wie kaum ein anderer hat er seine Science Fiction-Saga mit seinem Bild einer zukünftigen humanistischen Gesellschaft geprägt. Bis zu seinem Tod konzipierte bzw. mischte er sich in Inhalte und Gestaltung einzelner Plots und Kinofilme ein. Unter Punkt 2.3 werden seine Biographie und seine Ansichten verdeutlicht.

Die Zuordnung eines Films zu einem Spielfilm-Genre bildet den Horizont ab, unter dem die Erzählungen und Handlungen wahrgenommen werden. Die Genre-Definition der Star Trek-Serien und -Filme erfolgt unter Punkt 2.2.

1.4.2.1. Grundlagen

Faulstichs Grundmodell der Filmanalyse unterscheidet vier Zugriffe auf den Film. Sie untersuchen nicht einzelne Teile des Films, sondern sind unterschiedliche Sichtweisen auf ein

²³ Vgl. Faulstich, 2002, 16-23.

²⁴ Vgl. Hickethier, 2007, 2f.

²⁵ Vgl. Faulstich, 2002, 21.

²⁶ Vgl. Hickethier, 2007, 18ff.

²⁷ Vgl. Schlegel, 1998, 40.

und dasselbe Objekt. Grundsätzlich kann die latente Bedeutung des Films auf allen vier Analyse-Ebenen ermittelt werden:

1. Handlungsanalyse: Worum geht es in dem Film, was geschieht in welcher Reihenfolge?
2. Figurenanalyse: die Charaktere, die Figuren, wer spielt in dem Film eine Rolle?
3. Analyse der Bauformen: Wie wird erzählt?
4. Analysen der Normen und Werte: Die Frage nach dem „Wozu“ untersucht die Ideologie, die Message des Films.²⁸

Nach diesem viergliederigen Modell werden die Q-Folgen aus TNG unter Punkt 3.4. beleuchtet um daraus religionswissenschaftlich relevante Ergebnisse in Bezug auf Qs Göttlichkeit zu beziehen.

1.4.2.2. Sequenzprotokoll und -analyse

Um die Inszenierung des Wesens Q in Hinsicht auf seine Göttlichkeit darzustellen, werden unter Punkt 4 Sequenzanalysen zweier ausgewählter Schlüssel-Filmausschnitte beider Rahmenplots (erste und letzte Folge von TNG) durchgeführt.

Eine Sequenz ist eine dramaturgische Einheit des filmischen Handlungsablaufs. Sie beschreibt eine einzelne, inhaltlich-formale und zeitliche Situation.²⁹ Als Kriterien zur Festlegung von Sequenzen eignen sich die jeweiligen Wechsel bzw. Einheiten von Ort, Zeit, Handlung, beteiligten Figuren und Stil bzw. Ton. Die Abgrenzung ist nicht immer eindeutig feststellbar und kann nur relativ gewertet werden. Sequenzen können mittels eines Protokolls, das dem shooting transcript entspricht, transkribiert werden, wobei idealerweise folgende Parameter in sechs Spalten festgehalten werden:³⁰

1. Kapitel und Startzeitpunkt der Sequenz (basierend auf den Angaben der Träger-DVD)
2. Kurze Beschreibung der Handlung
3. Dialoge
4. Musik, Geräusche
5. Kameraführung
6. Einstellungsdauer in Sekunden

Auf Basis dieses Sequenzprotokolls werden die für die Aspekte der Göttlichkeit von Q relevanten filmischen Codes decodiert und religionswissenschaftlich interpretiert.

²⁸ Vgl. Faulstich, 2002, 25ff.

²⁹ Vgl. Korte, 2004, 51.

³⁰ Vgl. Faulstich, 2002, 66f.

2. Grundlagen

2.1. Das TV Projekt Star Trek

Schon das Grundkonzept der ersten Serie (Star Trek: The Original Series, TOS) referenziert auf einen amerikanischen Mythos. Vor mehr als zweihundert Jahren zogen abenteuerlustige Männer und Frauen aus, die mutig genug waren, um den amerikanischen Westen zu erobern. Diese *Treks* drangen in unbekannte und unerforschte Gebiete vor. Das war echter amerikanischer Pioniergeist. Ende der 1960er Jahre war es dann die Reise zu den Sternen, zu weit entfernten Galaxien. Waren bis dahin hauptsächlich Western und Spionagethriller im amerikanischen TV zu sehen, so leiteten Serien wie *The Twilight Zone*, *The Outer Limits* und *Star Trek* den künftigen Erfolg von Science Fiction-Serien im Fernsehen ein. Die Ausstrahlung von *The Twilight Zone* erstreckte sich von 1959 bis 1964 auf CBS, *The Outer Limits* von 1963 bis 1965 auf ABC, und *Star Trek TOS* startete 1966 und lief in drei Staffeln bis 1969 auf NBC.³¹

In *The Twilight Zone*, einer kostengünstig produzierten TV-Serie (ohne aufwendige Spezialeffekte, der Erfolg der Serie wird auf die gute Story des Drehbuchs zurückgeführt) kommen Elemente aus Science Fiction, Horror und Fantasy zum Einsatz. Es wird über unterschiedlichste Begebenheiten berichtet, die entweder unerklärbar scheinen oder in der Zukunft stattfinden. Auch Reisen ins All werden unternommen. Der Seriencharakter kann als psychologisch doppelbödig und sarkastisch beschrieben werden, was die oft unerfreulichen Sendungsinhalte für die Zuseher erträglich macht. Denn *The Twilight Zone* ist pessimistisch; das Bild der Zukunft wird als entmenslicht und von Technologie beherrscht gezeichnet. All das bestätigt die Ängste und Befürchtungen der amerikanischen Fernsehzeher in Zeiten des Kalten Krieges.³²

The Outer Zone ist, wie ihr Vorbild *The Twilight Zone*, eine Episodenserie. Es kommen mehr Science Fiction-Elemente zum Einsatz, die Grundhaltung ist jedoch noch dunkler und pessimistischer als ihr Vorbild. Die Technologiefeindlichkeit ist unübersehbar. Die einleitenden Sätze, die am Beginn jeder Episode gesprochen werden, weisen selbst dem noch jungen Medium Fernsehen eine Kontrollfunktion zu: „For the next hour, sit quietly and we will control all that you see and hear. You are about to participate in a great adventure. You are about to experience the awe and mystery which reaches from the inner mind to the outer limits.“³³ Die Zuseher begreifen damit die Zukunft als feindlich und nicht anstrebenswert.

³¹ Vgl. Booker, 2004, 20ff.

³² Vgl. Booker, 2004, 8-17.

³³ Booker, 2004, 20.

Und dann erscheint Star Trek – optimistisch, humanistisch – und zeigt die Zukunft der Menschheit im 23. Jahrhundert, die sich dank ihrer Vernunft und ihres Willens zur Weiterentwicklung enormes Wissen und technologischen Fortschritt angeeignet und alles Belastende hinter sich gelassen hat.

2.2. Science Fiction und/oder Utopie

Es ist eindeutig, dass die Star Trek Fernsehserien und Kinofilme dem Spielfilmgenre Science Fiction zuzuordnen sind. Denn nur durch die technischen Errungenschaften, die auf „wissenschaftlichen“ Erkenntnissen beruhen, ist eine Reise zu den Sternen möglich. Doch nicht nur die technischen Möglichkeiten sind Thema in Star Trek, eine zentrale Rolle spielt die gesellschaftliche Komponente. Wie bedeutend ist das utopische Element zur Darstellung einer Gesellschaft im 23. Jahrhundert?

Das technikbegeisterte 19. Jahrhundert bildet die Grundlage für die Science Fiction-Literatur, die im 20. Jahrhundert ihre Fortsetzung im Film und später auch im Fernsehen findet. In Seeßlens Definition der drei Bausteine von Science Fiction werden Aspekte des Phantastischen, des Utopischen und des Kolonialismus angeführt.³⁴ Das utopische Element wird somit als grundlegend für das Science Fiction-Genre gesehen.³⁵

2.2.1. Der Aspekt des Phantastischen

Der Aspekt des Phantastischen kann als „ein auf den Kopf gestelltes Märchen“³⁶ gelten. Der magische Eros des archaischen Märchens mit seiner weiblichen Form der Zärtlichkeit und Grausamkeit wird in der Science Fiction ins Männlich-Prospektive, Konstruierende verschoben. So ist der Held ein Ideenträger und ein Kämpfer, für den die Konfrontation mit dem Phantastischen ganz natürlich oder mit Hilfe seiner technischen Möglichkeiten zu bewältigen ist. Das, was im Märchen als phantastisch erlebt wird, wird in der Science Fiction aufgehoben. Die Szenarien der frühen Science Fiction-Erzählungen sind immer von Endzeitstimmung geprägt. Die Hoffnung des Menschen auf sich selbst - das eigentliche Grundmotiv der Star Trek-Serien - wird in diesen alten Geschichten nicht auf-, sondern abgebaut.³⁷ Seeßlen stellt eine Verbindung zwischen der dunklen Science Fiction und den konservativen (westlichen) Religionen her, da beide von „«phantastischen» Axiomen ausgehend in sich eine zwingende Logik entwickeln, Widerspruch um Widerspruch ausmerzend durch immer neue Mythen, bis jeder aus dem Alltagsleben erwachsende

³⁴ Vgl. Seeßlen, 1980, 46-80.

³⁵ Siehe Punkt 2.2.2.

³⁶ Seeßlen, 1980, 47.

³⁷ Vgl. Seeßlen, 1980, 50f.

Widerstand in eine abgeleitete Regel mündet und konditioniert ist.“³⁸ Wie sich in jeder Religionsgemeinschaft auch kritische Anhänger finden, so gilt das auch für die Science Fiction-Fans. So mutet das humanistische Ideal der Star Trek- Serien wie die Verwirklichung der Forderung kritischer Science Fiction-Fans an.

Das Phantastische an sich ist nicht endgültig zu definieren, denn durch starre Festlegung würde es seine eigentliche Bedeutung verlieren. Einige Ausformungen können als das Unheimliche, das Makabere (Freude an der Angst), das Komische (Lust am Widerspruch), das Geheimnisvolle, das Psychedelische (Suche nach inneren Welten) oder das Poetische (ästhetische Sublimierung von Leidenschaft) bezeichnet werden. Für die Schreiber von Science Fiction-Geschichten sind die Möglichkeiten der Ideenfindung, das Phantastische betreffend, jedoch begrenzt, da es nur zwei Ausformungen gibt: die phantastische Belohnung (oder Hilfe) und die phantastische Bestrafung (oder Bedrohung). Die technischen Errungenschaften der Science Fiction lösen den Zweck der Magie im Märchen zur Erfüllung von Wünschen, aber auch zur Rettung aus Gefahren ab.³⁹

Das Phantastische in der Science Fiction ist die Spekulation mit dem Möglichen, das im Film so gezeigt wird, als ob es nicht fiktiv, sondern real in unserer Lebenswirklichkeit stattfindet. Basierend auf technisch-wissenschaftlichen Errungenschaften öffnet dieses Filmgenre alternative Wahrnehmungs- und Erlebnisräume, die dem Zuseher den Aufbruch seines Wahrnehmungshorizonts ermöglichen.⁴⁰

2.2.2. Der Aspekt des Utopischen

Als Beschreibung eines idealen Staates in „Utopia“, einem Werk von Thomas Morus aus dem Jahr 1516, wird der Buchtitel namensgebend für das gesamte Genre. Im 19. Jahrhundert ist der Inhalt utopischer Gesellschaftsmodelle ein politischer. Ziel ist es, den allgemeinen Leidenszustand der Gesellschaft zu beenden und die soziale Harmonie zu verwirklichen. Solidarität bildet einen der Grundwerte solch einer harmonischen Gesellschaft, für die das Prinzip *alle für einen, einer für alle*⁴¹ gilt. Soziale Ordnung, konfliktfreies Zusammenleben und allgemeines Glück (das Glück des Einzelnen muss mit dem der Gemeinschaft übereinstimmen) charakterisieren diese positiven Utopien.⁴² Die Frage der Bedeutung und

³⁸ Seeßlen, 1980, 51.

³⁹ Vgl. Seeßlen, 1980, 51-58.

⁴⁰ Vgl. Faulstich, 2002, 38f.

⁴¹ Im Star Trek Film II „Der Zorn des Kahn“ (The Wrath of Khan) stirbt Spock einen Opfertod, dem dieser Wert (auch als Opfertod Jesus zu interpretieren, der für alle Menschen sein Leben gibt) zugrunde liegt: DVD 23, Kapitel 16
Spock: *Seien Sie nicht traurig, Admiral, seien Sie logisch. Bedürfnisse Vieler sind wichtiger als ...*
Kirk: *... die Bedürfnisse Weniger.*
Spock: *Oder eines Einzigen.*

⁴² Vgl. Saage, 1991, 164 f.

Möglichkeit des Individuellen in solchen Systemen stellt sich angesichts der Harmonieforderung. Im Kommunistischen Manifest von Marx und Engels findet sich dazu folgende Feststellung: „An die Stelle der alten bürgerlichen Gesellschaft mit ihren Klassen und Klassengegensätzen tritt eine Assoziation, worin die freie Entwicklung eines jeden die Bedingung für die freie Entwicklung aller ist.“⁴³ Die Überwindung des gesellschaftlichen Überbaus als Mittel zur Unterdrückung (Staat, Politik, Justiz, Religion) und der Glaube an die Entwicklungsfähigkeit des Menschen⁴⁴ zeichnen in gewisser Weise auch die Gesellschaft von Star Trek aus. Das utopische Potential dieser Science Fiction-Serie liegt in der Vision einer vereinten Menschengemeinschaft, erweitert um die Zusammengehörigkeit mit außerirdischen Kulturen und Lebensformen, die Vereinigte Föderation der Planeten, die durch einen dauerhaften Frieden möglich wird.⁴⁵ Letztlich bringt die Aussage „Menschen Göttern gleich“ das Erreichen aller menschlicher Möglichkeiten aus der Sicht der positiven Utopien auf den Punkt.⁴⁶ Für Gene Roddenberry, den Schöpfer von Star Trek, basiert seine Serie weniger auf Science Fiction, hier im wörtlichen Sinn als fiktive Wissenschaft verstanden, sondern auf dem Menschen und seiner Gesellschaft. Auf diesen utopischen Hauptaspekt führt er den Erfolg von Star Trek zurück.⁴⁷

Die positiv gezeichneten utopischen Gesellschaften werden schon Anfang des 20. Jahrhunderts von negativen Szenarien verdrängt. Dies kann auf drei Ursachen zurückgeführt werden:

- der Zweifel am Fortschrittsdenken durch den Wandel der Einstellung zur Technik
- die russische Oktoberrevolution und die Furcht vor der Entmündigung durch eine verstaatlichte Gesellschaft
- das Erkennen der Mitverantwortung des Menschen für die Entwicklung auf der Erde (Umwelt, Kriege, gesellschaftliches Klima).

Es stellt sich allerdings die Frage, ob nicht schon immer zentrale Elemente der negativen Utopien in den so genannten positiven enthalten sind, was sich angesichts des Versuchs der Umsetzung in die gesellschaftliche Realität des 20. Jahrhunderts als Schock herausstellt.⁴⁸

⁴³ Marx/ Engels, 2005, 82.

⁴⁴ Laut Marx und Engels wird im Kommunismus die Entwicklung aller Anlagen der Menschen ermöglicht. (Vgl. Marx/Engels, 2005, 126f.)

⁴⁵ Vgl. Fritsch/ Lindwedel/ Schärfl, 2003, 144ff.

⁴⁶ Vgl. Saage, 1991, 264.

⁴⁷ Vgl. Alexander, 1991, 9.

⁴⁸ Vgl. Saage, 1991, 266-270.

Die Science Fiction-Literatur und später auch der Genrefilm beziehen sich auf Einzelaspekte von idealen oder auch beängstigenden Gesellschaftsbildern und wandeln diese ab. Die Reise nach Utopia führt durch die technischen Möglichkeiten nun nicht mehr an einen abgeschiedenen Ort auf dieser Welt, sondern sie wird in die Zukunft und an ein Territorium außerhalb der Erde verlegt. „In der Science-fiction paßt sich nicht die Gesellschaft den Produktionszwängen (= «die Technik») an, sondern umgekehrt die phantastische Technik dem historischen Mythos.“⁴⁹ Science Fiction ist eine Gegen-Utopie, die nur zwei Ausprägungen von Gesellschaften zulässt, nämlich die der negativen Utopie, einer Sklavenhaltergesellschaft, oder das Gegenkonzept der individualistischen Frontier-Gesellschaft der positiven Utopien (wie beispielsweise Star Trek). Letztlich erzählt die Science Fiction Geschichten von Menschen von heute, die mit einer Technik von morgen in einer Gesellschaftsform von gestern leben.⁵⁰

2.2.3. Der Aspekt des Kolonialismus

Der dritte Baustein des Science Fiction-Genres ist zurückzuführen auf seine Ursprünge in der viktorianischen Unterhaltungsliteratur. Immer schon war im Phantastischen auch ein Teil jenes großen Abenteuers enthalten, das die Entdeckung unbekannter Gebiete und somit auch den Kolonialismus in sich trägt. Forschen, Entdecken, aber auch Missionieren sind die treibenden Kräfte hinter dem Vordringen in das Innere Afrikas, Südamerikas oder anderer weißer Flecken auf den Landkarten. Mit der Landnahme durch Kolonialisten, die nicht nur als Recht, sondern auch als Pflicht gesehen wird, gehen auf idealistische Weise politische und geistige Sozialisation einher. Im Abenteuerroman zieht der Held des 18. und 19. Jahrhunderts aus, um sich in den Kolonien zu bewähren und als Mann nach Hause zurückzukehren. Kolonisation bedeutet auch, dass aus der Sicht der Kolonialherren Zivilisation auf das Wilde, das Ungebändigte trifft, das gleichzeitig Freiheit und Eros ausstrahlt - zwei Werte, die das viktorianische Zeitalter so nicht zulassen kann. Die Besiedelung des Weltalls wird in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts als Lösung wirtschaftlicher und politischer Probleme gesehen, ein Traum von einer neuen Art des Kolonialismus wird geträumt. Die Fokussierung auf diese technische Herausforderung überlagert die real existierenden gesellschaftlichen Probleme, die Lösung wird in die Zukunft projiziert.

In Amerika werden die Abenteuerlust und das Erforschen noch unentdeckter Gebiete zunächst im Genre des Western verarbeitet. In Star Trek wird dieser Westernmythos aufgegriffen, der Westernheld wird zum Weltraumreisenden (dies trifft auf Captain Kirk aus

⁴⁹ Seeßlen, 1980, 66.

⁵⁰ Vgl. Seeßlen, 1980, 66.

TOS zu), der „von Planet zu Planet zieht wie der Cowboy von Wasserstelle zu Wasserstelle“⁵¹. Schon der Serien Titel Star „Trek“ verweist auf den Wagon, den Trek der amerikanischen Siedler, die gegen den amerikanischen Westen zogen um unbekanntes Land zu entdecken und zu besiedeln. Allerdings bedingt der humanistische Geist der Star Trek Raumschiff-Crews ein forschersches, aber antikoloniales Verhalten beim Entdecken neuer Welten. Die Grundlage dafür ist die „Obersten Direktive“ der Sternenflotte, die die Nichteinmischung in die natürliche Entwicklung anderer Spezies als wichtigste Aufgabe betrachtet.⁵² Sie ist die zentrale ethische Regel, der sich die Föderationsmitglieder unterwerfen. Diese Grundhaltung ist für den Schöpfer der Serie, Gene Roddenberry, Voraussetzung für die Erhaltung des galaktischen Friedens. Mit der Obersten Direktive soll die blutige Geburt eines Sternenimperiums verhindert werden, wie es in Südamerika bei der brutalen Eroberung der Azteken durch die Spanier geschah. Die Einhaltung der Obersten Direktive ist nicht durchgängig möglich, da gewisse Spezies gegen diese ethischen Grundregeln (z.B. durch Menschenopfer) verstoßen. Der praktische Umgang mit einem theoretischen Prinzip ist die Herausforderung, in der sich die Sternenflotten-Offiziere zu bewähren haben.⁵³

2.2.4. Themenbereiche des Science Fiction-Genres

Folgende Themenbereiche gelten als genretragende Motive der Science Fiction, die sich sowohl auf die düstere wie auch auf eine optimistische Zukunft beziehen können:⁵⁴

- eine utopische Modellgesellschaft
- Begegnung mit außerirdischem Leben, mit dem Fremden
- künstliche Intelligenz
- Angst vor der Apokalypse nach einer atomaren Auseinandersetzung
- Reisen ins Weltall
- Zeitreisen

Da Star Trek die Menschheit im 23. und 24. Jahrhundert abbildet, ist die Angst vor einem atomaren Krieg bereits Vergangenheit (der atomare Supergau hat im 21. Jahrhundert stattgefunden und wurde überwunden) und nicht mehr Thema bei Star Trek. Die restlichen fünf Motivgruppen sind Serien-Inhalte mit unterschiedlicher Gewichtung. Die Reisen ins All, die idealisierte humanistische Gesellschaft und die Begegnung mit dem Fremden bilden den

⁵¹ Seeßlen, 1980, 80.

⁵² Vgl. <http://memory-alpha.org/de/wiki/Hauptdirektive> (Zugriff 14.2.2009).

⁵³ Vgl. Richards, 1998, 24f.

⁵⁴ Vgl. Koebner, 2003, 9f.

zentralen Schwerpunkt dieser Serien. In TNG, DS9 und VOY werden auch Reisen ins eigene Selbst, Reisen nach Innen thematisiert.

2.3. Gene Roddenberry, der Schöpfer von Star Trek

Das Menschenbild, die neue, zukünftige Gesellschaft in Star Trek, sind geprägt von ihrem Erfinder und Produzenten Gene Roddenberry. Seine humanistischen Wertvorstellungen finden sich vor allem in den beiden ersten Star Trek Generationen, Raumschiff Enterprise (TOS = The Original Series) und den ersten fünf Staffeln von insgesamt sieben von The Next Generation (TNG). Nach Roddenberrys Tod wird Rick Berman, der seit Mitte der 1980er Jahren bei Paramount arbeitet und Co-Produzent von Star Trek ist, zum ausführenden Produzenten und damit zum Hauptverantwortlichen aller nachfolgenden Star Trek-Serien und Filme. Aufgrund des mangelnden Erfolges der letzten Star Trek-Serie Enterprise wird seine Tätigkeit bei Paramount 2006 beendet.

2.3.1. Roddenberrys Leben

Eugene (Gene) Wesley Roddenberry wird am 19. August 1921 in El Paso, Texas, als erster Sohn von Eugene Edward Roddenberry, einem Streifenpolizisten und eingeschworenen Republikaner-Hasser, und der siebzehnjährigen Caroline Glen Golemon Roddenberry geboren. Zwei Jahr später übersiedelt die Familie ins südliche Kalifornien, wo Gene im wirtschaftlich aufstrebenden Los Angeles aufwächst und auch das College besucht. Nach Schulende dient er im 2. Weltkrieg als Pilot bei der amerikanischen Luftwaffe, danach arbeitet er bis 1949 als Pilot bei der Fluglinie Panam, wo er einen Flugzeug-Absturz in der syrischen Wüste überlebt. 1948 kehrt er mit seiner Familie in die Stadt seiner Kindheit zurück und wird 1949 Streifenpolizist und später Sergeant bei der Polizei von Los Angeles (LAPD), wo er bis 1956 tätig bleibt. Seine wahre Leidenschaft gilt allerdings dem Schreiben. Er belegt zahlreiche Kurse und verbessert so seine schriftstellerischen Fähigkeiten. Ab dem Jahr 1950 verfasst er in seiner Freizeit Filmdrehbücher, die er den diversen Hollywood-Studios zu verkaufen versucht. Die Zeit spricht allerdings für das neue, boomende Medium Fernsehen, und die Studios für die Fernsehproduktionen liegen nicht in Hollywood, sondern in New York und Chicago. Die Hexenjagd auf vermeintliche Kommunisten und Sympathisanten während der McCarthy-Ära erreicht Ende der 1940er Jahre auch Hollywood, wo zahlreiche Karrieren aufgrund von Verdächtigungen und Denunzationen zerstört werden.

Roddenberry entwickelt und produziert zahlreiche Fernsehserien, unter anderem Highway Patrol, Dragnet, Have Gun - Will Travel und Naked City. Einige von ihnen werden sehr erfolgreich. 1963 wird Gene Roddenberry zum ausführenden Produzenten bei MGG-TV

befördert. Seit Anfang der 60er Jahre beschäftigt ihn die Idee zu einer Science Fiction-Serie. Allerdings kann er die TV-Serie Star Trek bei MGG-TV nicht umsetzen, daher verlässt er den Sender, und Star Trek erlebt 1967 – nach zwei Pilotfolgen 1966 – bei NBC-Network seine Erstausstrahlung. Anfänglich wird die Serie von Desilu Studios produziert, die später von Paramount übernommen werden.

1969 heiratet Gene Roddenberry zum zweiten Mal, und zwar seine langjährige Geliebte Majel Barrett. Die Schauspielerin ist als Mitglied der Crew der TOS vorgesehen, wird allerdings nach der Ausstrahlung des ersten Pilotfilms aus dem Team genommen, kehrt jedoch als Krankenschwester Christine Chapel wieder zurück. Als Computerstimme ist sie ständig an Bord der USS-Enterprise präsent, in TNG übernimmt sie die Rolle von Deanna Troi exzentrischer Mutter.

Roddenberry erhält im Laufe seines Lebens viele Auszeichnungen. Die NASA, die amerikanische Raumfahrtbehörde, würdigt ihn mehrere Male. So auch 1976, als auf der Edwards Air Force Base der Shuttle Orbiter 101 getauft werden soll. Aufgrund einer Trekkie-Petition an das Weiße Haus (Präsident Ford) wird der Shuttle Orbiter 101 auf den Namen „Enterprise“ getauft. Beim Start ist die gesamte Crew der Enterprise aus TOS anwesend.⁵⁵ Roddenberry ist der erste Autor und Produzent, der einen Stern am Hollywood Walk of Fame erhält (1985). Als Anerkennung für sein Lebenswerk wurde ein Krater auf dem Mars nach ihm benannt.

Roddenberry stirbt am 24. Oktober 1991 in Santa Monica, Kalifornien. Zu dieser Zeit ist er als Berater für den vierten Star Trek Film „Zurück in die Gegenwart“ beschäftigt. In seinem Testament verfügt er, dass seine sterblichen Überreste ins Weltall zu schicken seien, eine Aufgabe, die 1997 erfüllt werden kann. An Bord des Space Shuttles Columbia, als Teil der persönlichen Habe des Astronauten Jim Wetherbee, fliegt die Asche des Star Trek-Erfinders 1992 mit in den Weltraum. 1997 wird die Urne mit seiner Asche mit einer Trägersrakete Pegasus XL endgültig ins All befördert, sie umkreist bis heute die Erde, so sie nicht schon verglüht ist.⁵⁶ Selbst im Tod ist Roddenberry noch eine publikumswirksame Inszenierung gelungen.

2.3.2. Roddenberrys Gottesbild

Laut seiner autorisierten Biographie kam Gene Roddenberry mit einem „Schleier“ auf die Welt, ein Teil der Plazenta bedeckte Kopf und Schultern des Neugeborenen. In der Tradition der Südstaaten bedeutet das, dass dem Kind seherische Fähigkeiten, das Zweite Gesicht, d.h.

⁵⁵ Vgl. Alexander, 1997, 511.

⁵⁶ Vgl. <http://de.wikipedia.org/wiki/Weltraumbestattung> (Zugriff 31.7.2008).

hellseherische Gaben, zugeschrieben werden.⁵⁷ Als Kind besucht Gene Roddenberry regelmäßig den Sonntagsgottesdienst, seine Eltern - vor allem seine Mutter - sind gläubige Baptisten. Später sagt er, dass ihm diese organisierten Religionen und das tradierte Gottesbild nichts zu bieten hatten. Er sieht in der Humanität den höchsten Wert und setzt diesen an die Stelle des religiösen Glaubens. Er selbst bezeichnet sich als Philosoph und Humanist, aber auch als gläubigen Menschen, der die protestantische Kirche zugunsten eines konfessionslosen Glaubens verlassen habe. Für Gene Roddeberry und seine zweite Frau ist

„[...] die Vorstellung von Gott als zu groß und zu umfassend betont, um von einer einzelnen Glaubensrichtung vereinnahmt zu werden. [...] daß wir beide an die große Familie aller Lebensformen glaubten, ob menschlich oder nichtmenschlich. Verschiedene Aspekte des Buddhismus verliehen einigen unserer Ansichten Ausdruck, aber auch einige Aspekte des Neuen und Alten Testaments sowie anderer Bücher und Philosophien.“⁵⁸

In einem Interview mit dem Jesuiten Terrance Sweeney, das in dem 1985 erschienenen Buch *God &* (Minneapolis, MN: Winston Press)⁵⁹ abgedruckt ist, gibt Roddenberry deutlich zu verstehen, welches Gottesbild für ihn relevant ist. Er sieht sich selbst – aber auch jeden anderen Menschen – als Gott, als Teil von Gott. Das, was das Gott-Sein ausmacht, kann auch als Bewusstsein bezeichnet werden. Jeder Mensch ist also Gott bzw. entwickelt sich zu Gott, jeder ist selbst Mittelpunkt des Universums. Auf die Frage nach seiner einschneidendsten Gotteserfahrung antwortet Roddenberry, dass er in jungen Jahren bei einer christlichen Veranstaltung in Kontakt mit einem pazifistischen schottischen Ex-Priester gekommen war, der ihm das Buch „Days of our Years“ von Pierre van Paassens nahe legte. In diesem Buch wird die Ansicht vertreten, dass die Dinge nicht so sind wie sie scheinen; so gäbe es beispielsweise nicht nur eine heilige Schrift, sondern der Koran und die Bibel seien auf gleiche Weise heilig. Angeregt durch diese Offenheit beginnt Roddenberrys Lese- und Bildungslust.

Als Drehbuchautor und Fernsehproduzent kann Roddenberry gemeinsam mit einer ganzen Flotte von Drehbuchautoren neue Spezies und ihre Welten kreieren und filmisch umsetzen, alles das erinnert an einen Schöpfungsakt. „Writing, in a strange way, is like having the best of all worlds. You do become God.“⁶⁰ Neben dieser schöpferischen Seite kommt auch die wissenschaftliche Seite zum Tragen: möglichst viele Möglichkeiten entwerfen und auf ihre

⁵⁷ Vgl. Alexander, 1997, 35.

⁵⁸ Alexander, 1997, 503.

⁵⁹ Vgl. Alexander, 1997, 665.

⁶⁰ McManus, 1991, <http://www.biblebelievers.org.au/human3.htm> (Zugriff 3.8.2007).

Wirkung hin überprüfen. Gene Roddenberry sieht sich selbst als empirische Schöpfergestalt.

2.3.3. Roddenberrys Bild der Menschheit im 23. und 24. Jahrhundert

Der Erfolg der Serie basiert unter anderem auf dem positiv gezeichneten Bild der Zukunft. Kriege und Hungersnöte sind ausgemerzt, Rassismus und soziale Benachteiligungen gibt es nicht mehr. Die Armut ist verschwunden und Reichtum ist nichts, wonach die Menschen der Zukunft streben. Materielle Dinge haben ihre Bedeutung verloren. Die Wissenschaft wird in den Dienst der Menschheit gestellt und dient ihr zu ihrem Wohl. Die Menschheit ist erwachsen geworden und hat sich zu einer hinterfragenden, reflektierenden und humanen Spezies entwickelt, die ihren Verstand konstruktiv zu nutzen versteht. Die Gesellschaft hat höchste ethische und moralische Standards entwickelt. Umfassender Friede ist eine der Haupttugenschaften nicht nur der Menschen, sondern auch der Bewohner bereits bekannter Planeten im Alpha-Quadranten. Dieser Friedensgedanke findet seinen Ausdruck in der Organisation der Interplanetaren Föderation mit Sitz auf der Erde. Dort befindet sich auch die Sternenflottenakademie, die Ausbildungsstätte der Crewmitglieder der Star Trek-Serien. Das Achten des Anderen, das Akzeptieren und Anerkennen von Andersartigkeiten, der Respekt vor jedem Individuum – immer innerhalb der ethischen und moralischen Grundhaltung – ist das erste Gebot der Interplanetaren Föderation und ihrer Sternenflotte. Die Sternenflotte selbst ist als hierarchisch strukturierte Organisation zu verstehen. In seinen späteren Jahren als Berater kämpft Roddenberry immer wieder gegen die seiner Meinung nach zu stark in den Vordergrund tretende militaristische Ausprägung der Sternenflotte.

An Bord der USS-Enterprise in TOS wird nicht geraucht oder auf neue Formen des Nikotinkonsums verwiesen, und das obwohl die Studiobosse der mächtigen Tabakindustrie gerne entgegengekommen wäre, um dadurch Werbezeit verkaufen zu können. Dieses Beispiel verdeutlicht den Willen Roddenberrys, die Utopie einer neuen Gesellschaft auch in Details durchzusetzen. Rauchen bedeutet Sucht und damit Abhängigkeit, und das entspricht nicht einem entwickelten und reifen Menschen.

„*Star Trek*-Abenteuer konnten sich mit so vielen verschiedenen »Kreaturen« und Ereignissen befassen, so daß ich viele verschiedene Gedanken über Religion, Sex, Gewerkschaften, Management oder über Vietnam – was zu der Zeit eine große Sache war – an den Zensoren vorbeischleusen konnte.“⁶¹

In den ersten beiden Serien, Raumschiff Enterprise und The Next Generation, fällt auf, dass die menschlichen Mitglieder der Crew keiner der uns heute bekannten Religions-

⁶¹ Alexander, 1997, 668f.

gemeinschaften angehören, es scheint, dass sie religionsfrei sind. Das ändert sich nach dem Tod von Gene Roddenberry. Die Spiritualität zeigt sich nun auch für die Terraner der Raumstation Deep Space Nine (Captain Sisko) und auf dem Raumschiff Voyager (Commander Chakotay).

2.4. Star Trek macht Fernsehgeschichte

Die neue Serie Star Trek schreibt Fernsehgeschichte. So ist Nichelle Nichols in der Rolle der Kommunikationsoffizierin Nyota Uhura (Uhura bedeutet in Swahili „Freiheit“) eine der ersten schwarzen Amerikanerinnen, die eine bedeutende Fernsehrolle bekommt. Als sie aufgrund der Eingeschränktheit ihrer Rolle ans Aufhören denkt, überredet Martin Luther King sie zum Weitermachen.⁶² Nur zwei Jahrzehnte nach Ende des Zweiten Weltkriegs sind ein japanischer Offizier, Hikaru Sulu, und ab der zweiten Staffel auch ein Russe, Pavel Chekov, Crew-Mitglieder im Föderationsraumschiff. Einer nicht verifizierbaren Aussage zufolge (möglicherweise ein genialer PR-Gag) soll die sowjetische Zeitung Prawda über Star Trek berichtet haben, mit dem Hinweis, dass durch das Fehlen eines russischen Flottenmitglieds die internationale Besetzung der Enterprise unglaublich sei. Zur selben Zeit ist eine Britisierung der Popmusik in Amerika zu verspüren. Daher wird der junge Schauspieler Walter Koenig, der den Russen verkörpert, mit einem Beatles-Haarschnitt ausgestattet, um junge Seher an die Serie zu binden.

Ein sehr bedeutender Moment in der amerikanischen Fernsehgeschichte ist der erste Fernsehkuss zwischen einer schwarzen Frau, Uhura, und einem weißen Mann, Captain Kirk. Zu dieser intimen Handlung kommt es, da die Gedanken beider Protagonisten von einer außerirdischen Spezies kontrolliert werden und sie daher nicht aus freien Stücken agieren. Kirk verdeckt den Kuss im letzten Augenblick mit seinem Kopf, sodass er für die Zuseher nicht wirklich sichtbar wird.

In der Folge „Schablonen der Gewalt“ (Patterns of Force) schlägt es die Enterprise-Crew auf einen Planeten, auf dem das deutsche Nazi-Regime überdauert hat. Die deutsche Synchronisation erfolgte erst 1994, die Sender SAT1 und ZDF (ZDF verfügt von 1972 bis 1986, SAT1 ab 1987 über die Ausstrahlungsrechte⁶³) haben aufgrund des Inhaltes dieses Sequel bisher nicht ausgestrahlt.⁶⁴ Am 25. Juni 1999 geht der Plot „Schablonen der Gewalt“ in Deutschland erstmals auf DF1, einem der Kirch-Gruppe zugehörigen Kabelsender, on air.⁶⁵ Seit 1995 ist die Folge „Schablonen der Gewalt“ auf DVD erhältlich.

⁶² Vgl. Fritsch/ Lindwedel/ Schärfl, 2003, 148.

⁶³ Vgl. Schlegel, 1998, 73.

⁶⁴ Vgl. Schlegel, 1998, 93ff.

⁶⁵ Vgl. http://memory-alpha.org/de/wiki/Schablonen_der_Gewalt (Zugriff 12.4.2009).

Die fiktiven technischen Standards wie das Beamen (Teleportation), der Warp-Antrieb (durch den die weiten Strecken im All problemlos zu bewältigen sind) und der Phaser (pistolenähnliche Handwaffe, deren Wirkung – Betäuben oder Töten – eingestellt werden kann) sind ebenfalls in die Fernsehgeschichte und auch in die Alltagssprache eingegangen.

Am Serien-Ende, nach drei Staffeln von TOS, existiert bereits eine große Fangemeinde, deren Anhänger sich selbst als Trekkies bezeichnen. Durch die in den Siebzigerjahren des vorigen Jahrhunderts stattfindende Syndikation, den Verkauf der Serie an hunderte Fernsehstationen in Amerika und Übersee, wird Star Trek in vielen Ländern der Welt bekannt und beliebt, die Fans werden immer zahlreicher. Die Trekkies werden zu einem internationalen Fandom-Phänomen, eine Bewegung, die selbst zum Mythos wird. Die Bezeichnung Trekkies (oder Trekker) ist die erste Fanbezeichnung, die im Oxford English Dictionary (ungekürzte Fassung in 26 Bänden) einen Eintrag bekommen hat.⁶⁶

2.5. Die amerikanische Gesellschaft zur Zeit des Serienstarts

In den 1960ern herrscht der Kalte Krieg zwischen den USA und der UdSSR. Das ständige Bedrohungsszenario und Kräfterennen macht auch vor dem Wettlauf um die Vormachtstellung im Weltall nicht halt. Wer wird als erster Mensch den Mond betreten, welche Nation wird so beweisen, dass sie technologisch führend ist? In den USA ist diese Zeit geprägt von einer großen Aufbruchstimmung. Das schwarze Amerika demonstriert gegen Rassendiskriminierung, Bürgerrechtsbewegungen formieren sich auch in Bezug auf die Frauenrechte. Die Native Americans, die indianische Bevölkerungsgruppe, beginnen auf ihre alten Rechte zu pochen und verlangen die Einhaltung von Verträgen mit der Regierung. Ein Aufbruch zum Ausbrechen aus den Engen der so hoch gehaltenen bürgerlichen Familiensysteme wird spürbar. „In der ganzen amerikanischen Geschichte hatten sich noch nie so viele Bewegungen für Veränderung in einer so kurzen Zeitspanne konzentriert.“⁶⁷

Auch die USS Enterprise bricht auf in neue Welten mit einer multikulturellen Besatzung (ein Indianer als Vertreter der Native Americans ist allerdings nicht an Bord), wo das, wofür in Amerika demonstriert wird, bereits erreicht ist. Star Trek spiegelt das Ziel der Aufbruchsbewegungen der 1960 und 1970er Jahre wider. Das, was die Amerikaner noch vor sich haben – das Sprengen von Grenzen wie Familie, Rassenbeschränkungen, Frauen-Diskriminierung – das hat die Crew der Enterprise längst hinter sich gelassen. Aber nicht ganz. Denn auch im All gibt es feindlich gesinnte Lebensformen. So sind die Klingonen, ein wildes, kriegerisches Volk, unschwer als die Russen des Weltraums auszumachen, der Kalte

⁶⁶ Vgl. <http://de.wikipedia.org/wiki/Trekkie> (3.5.2005).

⁶⁷ Zinn, 2007, 528.

Krieg mit seinem Säbelrasseln findet also auch im All statt. Für die Zuseher ist die Sternenflotte unschwer als Repräsentanten der USA zu erkennen, die Vereinigte Föderation der Planeten entspricht der UNO.

2.6. Der religionswissenschaftliche Forschungsstand zu Star Trek und Q

Über kaum eine andere Fernsehserie wurde so viel geforscht, wurden so viele Abhandlungen aus unterschiedlichsten Wissenschaftsgebieten verfasst. Gibt man in der MetaLib Datenbank (diese Datenbank verfügt über eine breite Vernetzung mit europäischen Bibliotheken) der Universität Wien den Begriff „Star Trek“ ein, erhält man als Ergebnisse der Schnellsuche 5349 Ergebnisse⁶⁸ (Datensuche vom 5. 2. 2009). Im klassischen Katalog der Universitäts-Bibliothek Wien finden sich unter dem Index „Star Trek“ insgesamt 86 Titel (Zugriff am 5. 2. 2009), darunter Arbeiten zu den Themenschwerpunkten Philosophie, Physik, Technik, Religion, Geschlechterrollen, Fandom, Film- und Medien und Vieles mehr. Denn im Laufe der fast vier Jahrzehnte on air wurde nahezu jedes relevante gesellschaftspolitische, ethische, religiöse usw. Thema in der Science Fiction reflektiert und abgehandelt. Auch heikle Themen (wie beispielsweise Leihmutterschaft oder Genmanipulation) werden aufgegriffen, da die Handlungen in der Zukunft angesiedelt sind. Anfänglich konnte mit diesem Argument die in den 60ern noch übliche studiointerne Zensur umgangen werden.⁶⁹

Aus religionswissenschaftlicher Sicht sind vor allem Untersuchungen aus den USA zu nennen. Im Fokus stehen dabei die im Star Trek Universum abgebildeten Religionen, der Umgang mit ihnen und ihre Entwicklung. Ein viel zitiertes Werk ist „Religions of Star Trek“ von den Religionswissenschaftlern Ross S. Kraemer, William Cassidy und Susan L. Schwartz aus dem Jahr 2003. Ein breites Spektrum an Zugängen liefert der von Jennifer E. Porter und Darcee L. McLaren 1999 unter dem Titel „Star Trek and Sacred Ground“ herausgegebene Sammelband, in dem zahlreiche Wissenschaftler aus ihrer Perspektive die Religionsthemen in Bezug zur amerikanischen Kultur setzten. Eine Auseinandersetzung mit Star Trek in Zusammenhang mit dem amerikanischen Mythos findet sich im 1998 erschienen Werk von John Wagner und Jan Lundeen „Deep Space and Sacred Time“.

Deutschsprachige Publikationen betreffend Star Trek kommen zumeist aus dem theologischen und philosophischen Bereich. Theologen wie Martin Laube, Matthias Fritsch, Thomas Schärfl, Heiko Ehrhardt und Michael Landgraf untersuchen in Büchern oder Zeitschriften-Beiträgen die religiösen Botschaften von Star Trek. Als Beispiele für

⁶⁸ <http://matrix.bibvb.ac.at:8331/V/3D2TGSK38M8PUUKQQ1RIEPC6UATKLU6D4Y466AQS9FG3TRRD91-05701?func=quick-2-merge> (Zugriff 5.2.2009)

⁶⁹ Vgl. Alexander, 1991, 5.

veröffentlichte Arbeiten zur Erlangung eines akademischen Grades können Andreas Rauschers Dissertation „Das Phänomen Star Trek“ (2003), H. Michael Schlegels „Zug zu den Sternen“ (1998) und Ingrid Webers „Unendliche Weiten“ (1997) angeführt werden.

Das Wesen Q findet nahezu in allen Arbeiten Erwähnung, die Interpretation dieser komplexen, omnipotenten Figur fällt sehr unterschiedlich aus. So interessieren den Philosophen andere Aspekte als den Theologen oder den Religionswissenschaftler. Mein Augenmerk in dieser Arbeit liegt auf der Decodierung von Zeichen, die auf die Göttlichkeit von Q verweisen. Vorab wird ein Überblick über die wichtigsten Gottesvorstellungen und Gottesbilder der Serien TOS, TNG, DS9 und VOY gegeben.

2.7. Gottesbilder und Gottesvorstellungen: eine Definition

2.7.1. Gottesbegriff etymologisch

Für die Religionswissenschaft bezeichnet das Wort *Gott* ursprünglich ein Neutrum bzw. eine Vielzahl von Gottheiten. Gott wird als polytheistischer Begriff verstanden. Die monotheistische Bedeutung erhält er erst durch die christliche Rezeption.

Etymologisch sind mehrere Herleitungen des Wortes Gott möglich. Die indogermanische Wurzel *ǵheu-* bezeichnet den Akt des Gießens beim Opfervollzug, vor allem im vedisch-brahmanischen Kult (flüssige Butter wird als Opfergabe ins Feuer gegossen). *Chéo* bedeutet im Griechischen *ich gieße aus*. Das Wort *Gott* kann als Übertragung der Bezeichnung des Opferaktes auf den zu Opfernden gesehen werden.⁷⁰ Die Wurzel *ǵheu-* hat auch die Bedeutung von *anrufen*, was darauf verweist, dass Gott das Wort bzw. das Zauberwort für das angerufene Wesen repräsentiert.

Das Griechische *theós* bezeichnet ursprünglich nicht eine oder mehrere personale Gottheiten, sondern wird prädikativ verwendet. Am besten verdeutlicht der Begriff *Verursacher* das, was gemeint ist. Das lateinische Wort für Gott *deus* (Gott maskulin) und *dea* (Göttin) ist die Sprachbasis für die Bezeichnung *Gott* in den meisten europäischen Sprachen. Die lateinische Wortwurzel verweist auf das neutrale Sanskritwort *diva* – Himmel, Tag, auch Taghimmel – und trägt gleichzeitig die Begriffe *Licht* und *leuchtend* in sich. Im Sanskrit wird die männliche Gottheit mit *deva*, die weibliche mit *devi* bezeichnet. Im Namen des altindischen Gottes *Dyaus pita*, im römischen *Ju-piter* und im griechischen *Zeus* ist diese Wurzel, gepaart mit dem Wort *Vater*, beinhaltet und bezeichnet in allen drei Fällen die oberste paternale Himmelsgottheit.⁷¹

⁷⁰ Vgl. Figl, 2003b, 545.

⁷¹ Vgl. Figl, 2003b, 545f.

Im monotheistischen Kontext wird der Gottesbegriff auf eine einzige Gottheit, den einzigen Gott bezogen. Nur wenn diese Einzigartigkeit gegeben ist und keine anderen Götter neben diesem Einzigem existieren, ist die Klassifikation des Monotheismus im strengen Sinn zulässig.

2.7.2. Gottesbilder religionswissenschaftlich

„Du sollst dir kein Gottesbild machen und keine Darstellung von irgendetwas am Himmel droben, auf der Erde oder im Wasser unter der Erde.“ Dieses im 2. Buch Moses (Ex 20, 1-21) aufgeführte Gebot wird von jüdischen und griechisch-orthodoxen Gläubigen als das zweite Gebot bezeichnet, für die katholische und die lutherische Kirche ist das Bilderverbot Teil des ersten der Zehn Gebote, die Moses am Berg Sinai von Gott empfangen hat. Dieses Verbot bezieht sich nicht generell auf eine bildliche Darstellung. Der übersetzte Begriff für Bild lautet ursprünglich *paesael* (althebräisch) und bezeichnet nicht ein bloßes Abbild, sondern eine Bildhauer-Skulptur aus unterschiedlichsten Materialien. Verboten wird daher die Errichtung eines zu verehrenden Kultbildes, das in der Antike als wirkmächtige Repräsentation des jeweiligen Gottes gilt. Allerdings ist die Präsenz des Gottes in seiner Statue nicht von vornherein gegeben. Nur Ritualspezialisten können Götterskulpturen beleben und ihnen durch Konsekration, beispielsweise durch Mundwaschung (Ägypten oder Mesopotamien), zu kultischer Bedeutung verhelfen.⁷²

Das Gottesbild der westlichen Gesellschaft, aus der sich im Wesentlichen die Zuschauer der Star Trek-Serien und -Filme rekrutieren, ist geprägt von der jüdisch-christlichen Gottesvorstellung. Aber auch ein Wissen (zumindest partielles Wissen) über die Götter der griechischen und römischen Antike, Ägyptens oder über die nordischen Gottheiten kann den Fernsehteilnehmern auf Grund von Schulbildung oder anderen Quellen zugeschrieben werden.

Gottesvorstellungen können als Teil der jeweiligen Kultur definiert werden. „Die traditionellen Gottesvorstellungen repräsentieren ein Grundmuster einer soziomorphen Interpretation von Welt.“⁷³ Egal ob Gottheiten menschlich, tierisch oder auch mischgestalterisch vorgestellt werden, gemeinsam ist ihnen die Sozialbeziehung der Götter mit den jeweiligen Gesellschaften. Es bestehen seit Beginn der religionswissenschaftlichen Forschung unterschiedliche Thesen über die Entstehung und Bedeutung von Gottheiten in der Menschheitsgeschichte. So vertritt beispielsweise Nathan Söderblom die Auffassung, dass die Anfänge der Gottesvorstellungen in mit Macht geladenen Wesen oder Gegenständen liegen,

⁷² Vgl. Köckert, 2006, Kap. 1.8.1.

⁷³ Gladigow, III, 32.

Gerardus van der Leeuw wiederum ist davon überzeugt, dass Gott ein Spätling in der Religionsgeschichte ist.⁷⁴

Die unterschiedlichen Konzepte, die im Laufe der Zeit entwickelt werden, basieren auf den Vorannahmen, dass am Beginn der menschlichen Gottesvorstellung eine entweder apersonale oder eine personale Gottheit gestanden hat. Im Gegensatz zu früheren religionswissenschaftlichen Standpunkten, die heutige ethnische Religionen mit der Urreligion der Menschheit gleichsetzten, ist man heute der Auffassung, dass diese Behauptungen nicht nachweisbar und daher nicht evident sind.⁷⁵ Gottesvorstellungen und Religionen werden heute im Kontext der unterschiedlichen Kulturausprägungen gesehen und erforscht. Mit der Zuordnung von Religion (wie auch beispielsweise Kunst und Politik) als Ausdruck kulturellen Agierens von Gesellschaften kommen Gottesvorstellungen zu einer sozialen Bedeutung.

2.7.3. Gliederung personaler Gottesvorstellungen

Die klassische Unterteilung in monotheistische und polytheistische Religionen erweist sich bei genauer Untersuchung als unzureichend, wird doch die konkrete religiöse Wirklichkeit ausgeblendet. Die vordergründige Klassifikation als Monotheismus ist bei näherer Betrachtung so nicht festzumachen und ist präziser zu definieren. So muss der ursprüngliche Glaube an Jahwe als Monolatrie und nicht als Monotheismus bezeichnet werden, als „[...] die Verehrung eines einzigen Gottes unter Anerkennung der Existenz anderer Götter.“⁷⁶ Man spricht hier von einem Stammes-, Volks- oder Landesgott.⁷⁷ In vedischen und babylonisch-assyrischen Religionen spricht man von Henotheismus, der „[...] die zeitlich begrenzte Verehrung einer Gottheit bezeichnet, die lediglich zum Zeitpunkt der Verehrung als höchste und einzige Gottheit angerufen wird.“⁷⁸

Aber auch der Polytheismus kann nicht klar gegenüber dem Eingottglauben abgegrenzt werden. Bei genauerer Untersuchung entpuppt sich in vielen Kulturen das sichtbare polytheistische Pantheon als vielfältige Manifestationen einer einzigen Gottheit. Unter dem eurozentristisch geprägten Begriff Hinduismus wird die Summe unterschiedlichster Hindu-Religionen verstanden, die bis heute als polytheistisch klassifiziert werden. Aus der Eigensicht der theistisch geprägten Religionsgruppen ist allerdings nur jener Monotheismus

⁷⁴ Vgl. Gladigow, III, 32.

⁷⁵ Vgl. Heller, 2003, 530.

⁷⁶ Ström, 1994, 233.

⁷⁷ Vgl. Schmidt, 1994, 237f.

⁷⁸ Heller, 2003, 531.

ableitbar, der als inklusiver Monotheismus bezeichnet werden kann.⁷⁹ Die vielen Götter werden nur als Erscheinungsformen der einen einzigen Gottheit erlebt.

Ob ein Gottesbegriff nun aus einer primär mono- oder polytheistisch geprägten Religion entstammt, ist aus religionswissenschaftlicher Sicht gleichwertig.

2.7.4. Apersonale Gottesvorstellungen

Aber nicht nur personifizierte Gottesbilder sind existent, auch apersonale Gottesvorstellungen finden sich in einigen Kulturen. Gott als Begriff und Vorstellung verweist auf etwas, das diesen Namen trägt, auf eine Person, ein Wesen, eine Geistigkeit. Meist ist es eine Wesenheit, zu der man eine persönliche Beziehung aufbauen will - diese Gottesvorstellung kann als theistisch bezeichnet werden.⁸⁰ Um eine apersonale Vorstellung als Form einer letzten Wirklichkeit zu beschreiben ist es förderlich, den Begriff Gott durch andere oder neutralere zu ersetzen, wie beispielsweise das Göttliche, das Eine, das Einzige, das Höchste, das Absolute oder auch das Numinose. Das Numinose, eine Wortschöpfung des Religionswissenschaftlers Rudolf Otto, ist ein Versuch, das Irrational-Göttliche zu benennen, das im Zentrum aller Religionen steht und sie erst zur Religion macht.⁸¹ Für einen anderen Religionswissenschaftler, Nathan Söderblom, beschreibt der Begriff Heiligkeit (holyness) das, was eine Religion bestimmt, ohne sich auf eine Gottheit zu beziehen.⁸² Die Suche nach Begriffen jenseits personal vorgestellter Gottesbilder bildet den Versuch ab, auch die östlichen Traditionen als Religionen bezeichnen zu können, damit ein umfassend gültiger Religionsbegriff gefunden werden kann.

Der Begriff des Absoluten ist abgeleitet vom lateinischen ab-solutum und bedeutet das Losgelöst-Sein vom Relativen. Das indische Brahman liegt jenseits des Relativen, es ist das Absolute, das absolute Sein. Das buddhistische Nirvana kann als eine Vorstellung des Unpersönlich-Absoluten gelten, es ist das Gegenteil der Welt, es ist das „ganz und gar andere“.⁸³ Das Dao kann als Urgrund und Sein aller Wesenheiten, aber auch durch sein Nicht-Losgelöst-Sein vom Prozess des Werdens als das undefinierbare Absolute gelten. Der Begriff des Absoluten umfasst im Wesentlichen spezifische religiöse Grundvorstellungen.⁸⁴

⁷⁹ Vgl. Heller, 2003, 531f.

⁸⁰ Vgl. Figl, 2003a, 559f.

⁸¹ Vgl. Flasche, 1998, 252f.

⁸² Vgl. Figl, 2003a, 560.

⁸³ Greschat, 2003, 354.

⁸⁴ Vgl. Figl, 2003a, 559-568.

2.8. Das Star Trek-Universum – Inhalt und Gottesvorstellungen

Das Star Trek-Universum ist, obwohl von der ersten Serie TOS bis zum Start der TNG fast zwei Jahrzehnte vergangen sind, ein System, das in Hinsicht auf seine eigene Geographie (die Quadranten des Weltalls) die Geschlossenheit eines eigenen Universums aufweist. Aufgrund des kreativen Erweiterungspotentials der mittlerweile fünf Serien kann Star Trek auch als Mythen-Patchwork gesehen werden.

„Der Wandel des *Trek*-Universums vom utopischen Konstrukt mit kolonialem Subtext zu einer eigenen aufgeklärten postmodernen Kritik ist mit *Deep Space Nine* zu einem vorläufigen Abschluss gelangt. Einem vergleichbaren Konzept folgt auch die von 1995 bis 2001 parallel zu *Deep Space Nine* produzierte vierte Serie *Vogayer*.“⁸⁵

Die Menschheit des 23. und 24. Jahrhunderts ist zur Vernunft gekommen und hat eine rationale, soziale Ordnung geschaffen, die als galaktische Demokratie gelebt wird. Ritualisierte Religionen werden dagegen den zumeist noch nicht voll entwickelten oder leicht zu dominierenden, außerirdischen Spezies zugeschrieben (beispielsweise den Klingonen, aber auch den Bajoranern, die die religiöseste Spezies im Star Trek Universum darstellen). Oftmals trifft die Sternenflotte auf Völker, die einem Irrglauben nachhängen. Menschliche Sternenflotten-Mitglieder bekennen sich zu keiner Religion, eine Ausnahme bildet Chakotay von VOY, der allerdings keiner institutionalisierten Religionsgemeinschaft zugehörig ist.

Das Aufdecken von Irrglauben, die Kritik an organisierten Religionen bilden den Kern der religionsablehnenden Haltung von Star Trek. Glaube an sich und die Ausübung von religiösen Praktiken sind Relikte der Vergangenheit und finden nur bei Historikern und Archäologen Interesse. Aber das Unergründliche kehrt in einer ganz anderen, nicht immer herkömmlichen Vorstellung von Offenbarungen als „Sense of Wonder“⁸⁶ in den Star Trek-Serien zurück. Wenn „Sense of Wonder“ als Grunderfahrung des Mythos gelten kann, so hat dieses Gefühl in den Serien oftmals einen höheren Stellenwert als die Vernunft. Als Ausweg aus scheinbar unlösbaren Situationen wird das Rettungs-Wunder durch fremdartige Technik oder unglaubliche Wesen (wie beispielsweise Q) herbeigeführt.⁸⁷

Die als Götter bezeichneten, höher entwickelten Spezies, die das Star Trek Universum bevölkern, zeichnen sich meist nicht durch göttliche Eigenschaften aus, sondern durch ihre Macht. Keines der Wesen hat die Aura von Heiligkeit oder von Güte. Eine Ausnahme bildet

⁸⁵ Rauscher, 2003, 326.

⁸⁶ „Mit Sense of Wonder ist das Gefühl oder Bewußtsein des Wunderbaren gemeint, das ehrfürchtige Staunen vor den Wundern des Universums. Anm.d.Übers.“ Richards, 2008, 12.

⁸⁷ Vgl. Richards, 2008, 183f.

der enigmatische Außerirdische, der in zwei TNG-Folgen auftritt und nur „der Reisende“ genannt wird (siehe Punkt 2.8.3.2.).⁸⁸

Sowohl in TNG (Der Mächtige/Mission Farpoint) als auch in den Start-Plots von DS9 (Der Gesandte Teil I und II) und VOY (Der Fürsorger) werden die Themen Göttlichkeit bzw. übermenschlich machtvolle Wesen als Opener für die jeweilige Star Trek-Serie gewählt. Selbst der ursprünglich vorgesehene Pilotfilm der Originalserien TOS, „Der Käfig“ (The Cage), hat Geistwesen zum Thema, die der menschlichen Rasse eindeutig überlegen sind und sie unterwerfen wollen. Soll das als Zufall oder als Kalkül gesehen werden? Die Star Trek-Botschaft vermittelt, dass der Mensch aus sich selbst heraus diesen Wesen ebenbürtig ist. Macht und Überlegenheit sind für die Menschen zwar gefährlich, aber durch ihren Freiheitsdrang und ihre Lösungskompetenz können sie selbst die schwierigsten Situationen meistern.

2.8.1. Auswahlkriterien für Gottesvorstellungen und Gottesbilder

Religionen und Gottesbilder werden in den Star Trek-Serien für die Ausgestaltung und tiefere Beschreibung der Kulturen einzelner Spezies genutzt. So sind es vor allem die erstmals in TOS auftretenden Klingonen, eine kriegerische Rasse, die ab den TNG-Folgen neben einer eigens entwickelten Sprache (verantwortlich dafür zeichnet der amerikanische Linguist Marc Okrand⁸⁹) auch eine durchkonstruierte Kultur und Religion aufweisen. Neben detailgenau entwickelten Jenseitsvorstellungen wird das Leben der Krieger von mannigfaltigen Ritualen begleitet. Was nach dem Tod mit der Seele der Verstorbenen geschieht, verweist auf Anleihen in der griechischen und nordischen Mythologie. Stirbt ein Krieger ehrenhaft (was Tod im Kampf bedeutet), gelangt er ins Sto'Vo'Kor, wo ihn Kahless erwartet. Kahless wird als mythologisierte Gründervater der Klingonen verehrt. Durch die genaue Entfaltung der klingonischen Kultur mit ihren strengen Riten und Regeln wird dem Zuseher ein nachvollziehbares und schlüssiges Bild dieser Spezies vermittelt.

Ein weiteres Beispiel, wie Glaubensvorstellungen als Mittel zur Positionierung einer Spezies genutzt werden, sind die Ferengi. Sie sind die Kapitalisten des Universums, sie glauben an die Erwerbsregeln, die einen bibelähnlichen Status haben und vor allem Profit bringen sollen. Nach dem Tod kann ein Ferengi in die so genannte Himmlische Schatzkammer gelangen, ein Paradies, das aus reinem Latium (ein wertvolles, nicht replizierbares Edelmetall, das Zahlungsmittel der Ferengi) vorgestellt wird. Ein Platz in diesem Himmel muss allerdings noch zu Lebzeiten vom Staat käuflich erworben werden.

⁸⁸ Vgl. Richards, 2008, 206.

⁸⁹ Vgl. http://de.wikipedia.org/wiki/Marc_Okrand (Zugriff 5.2.2009).

Beide Spezies, Klingonen und Ferengi, entwickeln ihre kulturellen Ausprägungen in mehreren Serien. So kennt man die Klingonen schon seit TOS, die Ferengi treten erstmals in TNG auf, beide sind auch bei DS9 und VOY anzutreffen. Gottesvorstellungen und Gottesbilder, die für die Zuseher hauptsächlich dem Verständnis einer fremden Spezies zuzuordnen sind, werden in dieser Arbeit nicht explizit erläutert.

Als Auswahlkriterien betreffend Gottesvorstellungen und Gottesbilder werden die Reaktionen und Interaktionen der Raumschiff-Crews auf und mit fremden Spezies herangezogen. Dies basiert auf der Annahme, dass sich die Fernsehzuseher vor allem mit den Raumschiff-Crews identifizieren, die auf Neues, Fremdes stoßen. So bestimmen Ansichten, Verhalten und Handeln der Captains und ihrer Mannschaften in den einzelnen Star Trek-Serien die Haltungen und Einstellungen zu Gottesvorstellungen und Gottesbildern und vermitteln dies den Zusehern.

Diese Auswahlkriterien lauten:

- ein Wesen/Macht, das sich selbst als Gott/Gottheit bezeichnet (TOS: Apoll)
- eine Macht, die von einer Spezies als Gottheit verehrt wird (alle Serien: diverse Maschinen/Computer, überlegene Spezies)
- ein Wesen, das göttliche Eigenschaften hat (TNG: Q und der Reisende)
- ein Etwas, das absolut gesetzt wird, eine apersonale Gottheit (TNG 7.Film: Nexus, TNG 9. Film: Daoismus)
- etwas Unerklärliches, Übernatürliches, jenseits der Wissenschaft (VOY: Das Ritual)
- das Übertragen göttlicher Aspekte auf Crew-Mitglieder (TOS 2. und 3. Film: Spocks Opfertod und Auferstehung, DS9: Der Abgesandte)

2.8.2. Star Trek – The Original Series (TOS)

2.8.2.1. Inhalte, Daten und Fakten

Religion und Gottesglaube wie auch Geld, Streben nach materiellem Reichtum, Festhalten an Nationalstaatlichkeit, sind im 23. Jahrhundert endgültig überwunden. Damit wird Friede möglich, nicht nur auf der Erde, sondern auch zwischen den der Interplanetaren Föderation angehörigen Planeten. Die Nutzung wissenschaftlicher Errungenschaften und ein großer Forschungsdrang kennzeichnen die humanistische Gesellschaft der Zukunft. Roddenberrys Glaube an die Lern- und Entwicklungsfähigkeit der Menschen ist die Basis für die Darstellung der Menschheit im 23. Jahrhundert. Die Naturwissenschaft und der durch sie ermöglichte Fortschritt bilden zentrale Werte, doch auch geisteswissenschaftliche Erkenntnisse verhelfen den Weltraum-Reisenden zu einer besonderen Form der Haltung

gegenüber den zu entdeckenden Fremden. Dies schlägt sich in Form der Obersten Direktive (in TNG wird sie auch Hauptdirektive genannt) nieder, die quasi das Erste Gebot der Sternenflotte darstellt und unter Punkt 2.2.3. dieser Arbeit erläutert wird.

Alle Arten von Spezies, auf die die Raumschiff-Besatzung trifft, sind Teil einer zeitlich linearen Evolutionskette der Menschheit. Die außerirdischen Gesellschaften befinden sich entweder noch nicht auf der Stufe der Menschheit im 23. Jahrhundert bzw. sie sind bereits weiter entwickelt als die Sternenflotte-Crew. Impliziert wird damit die Möglichkeit der menschlichen Entwicklungsfähigkeit. Für Gene Roddenberry befindet sich die Menschheit des 20. Jahrhunderts auf der Entwicklungsstufe eines Kindes, das noch ein unglaubliches Entwicklungspotential vor sich hat.⁹⁰

Die Kerncrew des Raumschiff Enterprise besteht aus einem Triumvirat von unterschiedlichen Charakteren: der jugendlich wirkende Captain James T. Kirk (gespielt von William Shatner), sein logisch denkender halbvulkanischer Wissenschaftsoffizier Mister Spock (gespielt von Leonard Nimoy) und der emotional agierende Bordarzt Doktor McCoy, genannt Pille (gespielt von DeForest Kelley). Eine Sonderstellung nimmt der Chefingenieur Montgomery Scott (gespielt von James Doohan), auch Scotty genannt, ein. Als Empfänger des Befehls „Beam me up, Scotty!“ erwirbt er Kultstatus. Das bunte Völkergemisch auf der Brücke besteht weiters aus der Afroamerikanerin Lieutenant Uhura (Nichelle Nichols), dem Japaner Lieutenant Hikaru Sulu (George Takei) und dem Russen Fähnrich Pavel Chekov (Walter Koenig).

Captain Kirk ist der All American Boy, der gemeinsam mit seiner Mannschaft den amerikanischen Mythos vom Land of the Free mit seiner Botschaft der Freiheit in die entlegensten Teile des Weltalls trägt. Das Raumschiff ist, wie auch die Schiffe der nachfolgenden Serien, das Flaggschiff der Sternenflotte, es trägt den Namen Enterprise, denn Forschergeist und die Neugier auf das Unbekannte sind die Triebfedern der Entdeckungsreisenden.

Gemeinsam mit den Offizieren auf der Raumschiffbrücke und der Besatzung erforschen sie den Weltraum, was im Vorspann jeder Folge wie folgt angekündigt wird:

„Space, the final frontier. These are the voyages of the starship Enterprise. Its five-year mission: to explore strange new worlds, to seek out new life and new civilizations, to boldly go where no man has gone before.“⁹¹

⁹⁰ Vgl. Alexander, 1991, 19.

⁹¹ http://memory-alpha.org/en/wiki/Star_Trek:_The_Original_Series (Zugriff 14.2.2009).

Die deutsche Version lautet:

„Der Weltraum, unendliche Weiten. Wir schreiben das Jahr 2200. Dies sind die Abenteuer des Raumschiffs Enterprise, das mit seiner 400 Mann starken Besatzung fünf Jahre lang unterwegs ist, um neue Welten zu erforschen, neues Leben und neue Zivilisationen. Viele Lichtjahre von der Erde entfernt, dringt die Enterprise in Galaxien vor, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat.“⁹²

Die Bezeichnung *frontier* bedeutet für Amerikaner mehr als nur eine einfache Grenze, sie steht für das amerikanische Selbstverständnis. „In der amerikanischen Geschichte bezeichnet der „Frontier“ in erster Linie den geographischen Raum, der bis 1880 fortschreitenden Westexpansion, also das Grenzgebiet zwischen „Zivilisation“ und „Wildnis“.“⁹³ So wie der profane vom sakralen Raum durch eine Grenze (sichtbar oder unsichtbar) unterschieden wird, so bilden die *final frontiers* die Barriere zwischen dem Bekannten und Unbekannten.

Der Weltraum mit seinen final frontiers stellt die letzte Herausforderung für die Menschen des 23. Jahrhunderts dar. Damit wird gleichzeitig gesagt, dass alle anderen Fragen der Menschheit beantwortet, alle Probleme gelöst und alle Hindernisse überwunden worden sind. Ausgerüstet mit diesen Annahmen wagt sich die Raumschiff-Besatzung ins Ungewisse, wo man unter Zuhilfenahme des Logikpotentials des Halbvulkaniers Spock selbstsicher und selbstbewusst gegenüber anderen Spezies auftritt.

2.8.2.2. Vorgefundene Gottesbilder und ihr religionswissenschaftlicher Bezug

Auf Gottesvorstellungen, Gottesbilder und Religionen wird in der ersten Staffel vor allem religionskritisch Bezug genommen. Die Mannschaft des Raumschiff Enterprise hat Religion und Gottesglaube überwunden, das zeigt sich immer dann, wenn es darum geht, „falsche Götter“ zu enttarnen und sie als Wahrnehmungsenge und Trugbild aufzudecken. Oft sind es Geistwesen, die sich materialisieren, um für die Menschen erkennbar zu sein. Sie verfügen über machtvolle Fähigkeiten, die sie überlegen und unberechenbar machen. Trelane aus der Serie „Tödliche Spiele auf Gothos“ (The Squire of Gothos) hat eine Scheinwelt aus dem 18. Jahrhundert aufgebaut, in der er seiner Leidenschaft Krieg zu spielen nachkommt. Letztlich stellt sich heraus, dass dieses mit einem gefährlichen Spieltrieb versehene Wesen ein ungezogenes Kind zweier Geistwesen (dargestellt als zwei helle Lichter) ist, das sich selbst Planeten bauen kann wie ein Menschenkind in der Sandkiste Sandkuchen bäckt. Hinter dieser ironisch präsentierten Figur steht die Haltung, dass nicht alles so ist wie es auf den ersten Blick scheint.

⁹² http://memory-alpha.org/de/wiki/Star_Trek:_The_Original_Series (Zugriff 14.2.2009).

⁹³ Steinrötter, 2004, 41.

Aber nicht nur die klassischen Arten von Gottheiten werden als gefährlich eingestuft. Auch der in den 60er Jahren des vorigen Jahrhunderts aufkeimenden Angst vor der Übermacht der Computer wird in einigen Folgen von TOS Rechnung getragen. So wird in „Landru und die Ewigkeit“ (The Return of the Archons) ein vor tausenden von Jahren von einem Wissenschaftler installierter Computer plötzlich übermächtig und reißt die Herrschaft über den Planeten Beta III an sich. In „Computer M5“ (The Ultimate Computer) soll künftig die Steuerung eines Raumschiffes ausschließlich durch einen Computer erfolgen, menschliches Eingreifen ist nicht mehr notwendig. Der Computer verhält sich in Grenzsituationen allerdings aggressiv und gefährlich, Kirk kann ihn zum Selbstmord überreden.

In der Folge „Die Stunde der Erkenntnis“ (The Apple) – in beiden Sprachversionen wird auf den biblischen Sündenfall im Paradies referenziert – lässt sich ein Computer als Gottheit Vaal auf einem paradiesisch anmutenden Planeten verehren. Der Name Vaal verweist auf Baal, einen teils anthropomorphen Fruchtbarkeitsgott der Westsemiten. Das Wort selbst bedeutet *Eigentümer, Herr*. Verschiedenen Lokalgottheiten des Libanon, Syriens und Ägyptens wird das Theonym *Baal* vorangestellt, wie beispielsweise Baal-Hadad (Syrien)⁹⁴. Baal steht in der Bibel für eine falsche Gottheit (was in der Star Trek Folge auf Vaal ebenfalls zutrifft) im Gegensatz zu Jahwe, und der Baal-Kult wurde von den israelitischen Priestern heftig bekämpft. In Syrien und Kanaan kam es zu ausgeprägten Baal-Kulten, was auch in einigen Stellen der Bibel verzeichnet ist (beispielsweise in Num 25,3 und 5 oder Dtn 4,3, hier ist von Baal-Pegor die Rede). Die Gestalt Vaals, ein riesiger Schlangenkopf mit glühenden Augen, verweist auf den Gott Moloch oder Molech, der von den Menschen Kinderopfer fordert.⁹⁵ Der „Gang durchs Feuer der Söhne und Töchter“ (2 Kön 23, 19) ist umstritten. Wissenschaftlich ist nicht geklärt, ob tatsächlich Kinderopfer stattfanden, oder ob es sich nur um einen ungefährlichen Ritus der Hingabe an das Feuer handelte. Im Alten Testament wird mehrfach über einen Kult für den Unterweltgott Moloch berichtet (Lev 18,21; 20,2-5; Jer 32, 35; 2 Kön 23,10), der im Ghehenna-Tal (aramäischer Name des Hinnomtales außerhalb Jerusalems) ausgeübt wurde. Der Talname Ghehenna nahm, da es sich bei diesem Ritus um Feueropfer handelte, die Bedeutung von „Hölle“ an. Sprachliche Argumente weisen darauf hin, dass beim Moloch-Kult doch Menschen geopfert wurden, da Moloch mehrheitlich als kanaanitische Gott gesehen wird und es in der kanaanitischen Welt nachweislich Kinderopfer gab.⁹⁶

⁹⁴ Vgl. Lurker, 1984, 44.

⁹⁵ Vgl. Kraemer, 2003, 16f.

⁹⁶ Vgl. Knöppler, 2002, 1087.

Der Computer-Gott Vaal versorgt sein Volk mit allem Notwendigen, die Planetenbewohner müssen sich um nichts kümmern. Vaal fordert dafür die rituelle Fütterung mit Opfern (er braucht Energie). Der Planet selbst wird als üppiger Garten Eden dargestellt, seine Bewohner sind naiv und unterwürfig. Für die Crew der Enterprise ist dies jedoch nur ein Scheinparadies, denn die Eingeborenen leben in Abhängigkeit von Vaal. Religion wird hier als freiheitseinschränkend und unterdrückend gesehen. Erst durch das Wissen um den falschen Gott könnten sie frei werden – hier wird die biblische Vertreibung aus dem Paradies nach dem Genuss vom Baum der Erkenntnis umgewandelt in eine Vertreibung aus dem falschen Paradies. Durch die Zerstörung des Computers wird eigentlich die Oberste Direktive der Nichteinmischung, der hohe ethische Grundsatz der Sternenflotte, verletzt (dies passiert übrigens immer wieder).

In der Folge „Die Stunde der Erkenntnis“ (The Apple) bildet die repräsentierte religiöse Darstellung des Vaal-Kultes die metasprachliche Beziehung zwischen dem Zeichensystem Film und dem Zeichensystem Religion ab. Die Zuseher können die filmisch umgesetzten Zeichen (Handlungsinhalt und –abfolge, Namensgebungen) von Religion denotieren.

In seinen religionskritischen Auseinandersetzungen geht Gene Roddenberry aus meiner Sicht über die bisherige Religionskritik hinaus. Das wird vor allem in der Folge „Der Tempel des Apolls“ (Who mourns for Adonai) deutlich. In der klassischen Religionskritik ist die Vorstellung vorherrschend, dass Götter Erfindungen und Vorstellungen der Menschen selbst sind. Von der Antike bis in die Gegenwart wird dies aus unterschiedlichsten Betrachtungswinkeln dargelegt und argumentiert. In dieser Folge kommt es zur Kritik an der Religionskritik. Denn es zeigt sich, dass die Götter der griechischen Mythologie keine Erfindungen oder Einbildungen der Menschen und ihrer Bedürfnisse sind, sondern dass sie wirklich und real existieren. Nur konnte ein einfaches Hirtenvolk wie die Griechen von damals extraterrestrische Besucher mit ungewöhnlichen Fähigkeiten und Kräften nicht als solche erkennen und verstehen, und sie verliehen ihnen aus diesem Unverständnis heraus den Stellenwert von Göttern. Diese Ansicht und Auflösung der griechischen Mythologie ist erstaunlich. Denn obwohl es sich bei Star Trek um Science Fiction handelt, ist die Botschaft für die Zuseher die, dass im Mythos Wahrheit liegt, die Menschen allerdings nicht zu jeder Zeit befähigt sind, sie zu erkennen. Diese Kritik an der Religionskritik kann als Neo-Euhemerismus bezeichnet werden. Euhemeros von Messene (4./3. Jh. V. Chr.) führt die mythologischen Götter auf menschliche Kulturhéroen zurück, die aufgrund ihrer Verdienste und Leistungen nach ihrem Tod deifiziert wurden.⁹⁷ Die UFO-Gläubigkeit der 1950er und

⁹⁷ Vgl. Hödl, 2003b, 573.

1960er Jahre und die sich daraus entwickelnde New Age-Bewegung können ebenso eingestuft werden.

Apoll, Mitglied einer durch den Raum reisenden Spezies (der Name Apollo verweist auch auf das Raumfahrtprogramm Kennedys), ist ein Geistwesen, das in der Gestalt des griechischen Gottes auftritt. Optisch entspricht er den Vorstellungen von Apoll, allerdings sind seine Kräfte nicht unendlich, sie müssen immer wieder erneuert werden, was in seinem Tempel geschieht. Seine Existenz hängt von der Anbetung der Menschen ab (die er seine Kinder nennt), allerdings muss er erkennen, dass Glaube nicht mehr zu erzwingen ist. So steigt er am Ende in eine andere spirituelle Ebene auf, in der sich schon die anderen Götter befinden, die nicht mehr verehrt werden.⁹⁸

Zu Beginn der Folge hält eine riesige grüne Hand das Raumschiff Enterprise fest und hindert es an der Weiterfahrt. Es ist die Hand Gottes, eines Gottes. Sich in der Hand Gottes zu befinden, findet hier eine bildliche Umsetzung. Die Größe der Hand verweist auf etwas das menschliche Maß Übersteigendes und ist respekt einflößend. Die Freiheit des Menschen wird durch ein mächtiges Wesen eingeschränkt.

Der Originaltitel „Who mourns for Adonais?“ ist eine Textzeile aus dem 1821 erschienenen Werk „Adonais. An Elegy on the Death of John Keats“ des englischen Romantikers und bekennenden Atheisten Percy Bysshe Shelley.⁹⁹ Der griechische Gott Adonis ist ursprünglich eine asiatische Gottheit, sein Name leitet sich vom semitischen „Adon“ Herr ab¹⁰⁰. Adonai ist aber auch ein alter Begriff aus dem Hebräischen für den Gott der Juden. Da die Juden den wahren Namen Gottes JHWH nicht aussprechen, wird dieser durch Adonai ersetzt.¹⁰¹ Obwohl Apoll eindeutig mit den Zeichen und Codes eines griechischen Gottes (Lorbeerkrantz, Toga, Tempel) versehen ist, hat er auch Charakterzüge des fordernden und gesetzgebenden Gottes des Alten Testaments (Ex 20, 1-26). Apoll besteht mit Vehemenz auf Verehrung und Lobpreisung. Der englische Titel der Serie kann sowohl auf die griechische Gottheit Adonis als auch auf die jüdischen Ersatz-Gottesbezeichnung der Bibel, Adonai, referenzieren.

Nicht nur in den TV-Folgen, auch in den Kinofilmen wird Religion thematisiert. Im 2. Star Trek-Kinofilm „Der Zorn des Khan“ opfert Spock freiwillig sein Leben um die gesamte Enterprise-Mannschaft vor dem sicheren Tod zu retten. Er gibt, wie Jesus, sein Leben hin, da die Bedürfnisse Vieler wichtiger sind als die Bedürfnisse Weniger oder eines Einzigen (Röm 5, 16-16). In diesem Film geht es nicht nur um einen Racheakt des genetisch veränderten

⁹⁸ Vgl. Landgraf, 2001, 36.

⁹⁹ Vgl. http://memory-alpha.org/en/wiki/Who_Mourns_for_Adonais%3F_%28episode%29 (Zugriff 3.11.2008).

¹⁰⁰ Vgl. Grant/Hazel, 2008, 14f.

¹⁰¹ Vgl. Figl, 2003b, 550.

ehemaligen Kriegsherren Khan an Kirk, sondern auch um ein geheimes, wissenschaftliches Projekt, genannt Genesis, das aus lebloser Materie Leben hervorbringen kann. Der Projektname Genesis verweist auf das erste Buch Moses, das die biblische Sicht der Entstehung der Welt zum Inhalt hat. Die Menschheit des 23. Jahrhundert ist nunmehr selbst Schöpfer von Leben und Hervorbringer von Welten. Das Genesis-Projekt ist deshalb sehr gefährlich, da es alles bisherige Leben vernichtet, wenn es auf einem bewohnten Planeten eingesetzt wird. Khan kommt in den Besitz des Projektils und aktiviert es, um die Enterprise in einem Kampf mit in den Tod zu reißen. Während durch die Materialisierung des Genesis-Nebels ein neuer Planet entsteht, stirbt Spock seinen Opfertod. Der Sarg Spocks wird auf dem neu geschaffenen Planeten zur letzten Ruhe befördert. Hier endet der Film mit einem Cliffhanger. Offen bleibt, ob es wirklich Spocks endgültiges Ende ist.

Der 3. Star Trek-Kinofilm „Auf der Suche nach Mister Spock“ schließt inhaltlich an den vorigen an, da die Fangemeinde den Tod Spocks so nicht hinnehmen kann. Spock erfährt wie Jesus Christus, aber doch auf eine ganz andere Art, eine Auferstehung von den Toten. Denn Spocks toter Körper konnte durch den Genesis-Effekt regeneriert werden. Er wird in der Gestalt eines Kindes gefunden, das rasch und schmerzhaft älter wird, bis er sein aktuelles Alter wieder erreicht hat. Sein Körper ist allerdings nur eine leere Hülle. Bevor er im 2. Film stirbt, übergibt er Doktor McCoy, ohne dass dieser es bemerkt, seinen Geist, genannt Katra. Am Ende des Films kommt es auf dem Planeten Vulkan auf Drängen von Spocks Vater Sarek zu einer rituellen Refusion von Spocks Körper und Geist. Die Zeremonie findet auf dem heiligen Berg Seleya unter der Leitung der Hohen Priesterin Telar statt. Spock trägt in ein weißes langes Kleid, was auf Reinheit verweist. Die Zeremonie ist begleitet von Gongschlägen und Tempeljungfrauen, der Akt wird dadurch zu einer außeralltäglichen, heiligen Handlung.

Eine Botschaft gibt dieser Film den Zusehern allerdings auch noch mit: Die Menschen sind noch nicht fähig Schöpfer zu sein, denn letztlich explodiert der durch wissenschaftliche Erkenntnis erschaffene Planet. Der Grund dafür ist in einer menschlichen Schwäche zu finden. Der junge Wissenschaftler David, der Sohn Kirks, hat aufgrund seiner Ungeduld mit einer instabilen, gefährlichen Substanz gearbeitet, da er das Genesisprojekt unbedingt rasch zur Reife bringen wollte. Der Schöpfungsakt wird nicht einer göttlichen Instanz vorbehalten, sondern präzise und korrekt arbeitenden Wissenschaftlern. In diesem Fall hat sich der Mensch selbst ein Bein gestellt.

In diesen beiden Filmen wird auf Religion indirekt Bezug genommen. Das Verhalten Spocks, sein Opfertod und das Geschehen rund um seine Neu-Werdung sind vom Film

übernommene religiöse Motive und Begriffsinhalte (Tod und Auferstehung von Jesus Christus), im Film werden sie zu Sekundärcodes.

Anders verhält es sich mit dem 5. Star Trek-Film, der sich direkt auf den biblischen Gott bezieht. Er wird in der Mitte des Universums auf einem Planeten namens Sha-Ka-Ree vermutet. Dies ist das einzige Mal in der Geschichte von Star Trek, dass konkret auf Gott Bezug genommen wird. Die Mannschaft der Enterprise wird von einem fanatischen Gläubigen namens Sybok entführt (sein Auftreten entspricht dem amerikanischen TV-Prediger¹⁰²), der sich als Halbbruder Spocks zu erkennen gibt. Noch nie zuvor ist ein Raumschiff zu dem mystischen Planeten vorgedrungen, da er von der Großen Barriere umgeben ist. Der wüstenartige Planet wird gefunden, und ein Energiewesen, das behauptet Gott zu sein, zeigt sich dem Enterprise-Triumvirat und Sybok. Die Gott-Sichtbarmachung läuft filmisch wie ab folgt: All das, was ein Zuschauer mit jüdisch-christlichen Wurzeln decodieren kann, wird eingesetzt, um Gott zu inszenieren. Der Planetenboden bebt, Stein-Stehlen fahren hoch und bilden einen ovalen sakralen Raum (dramatische Musik setzt ein). In diesem Raum beginnt ein Windhauch, ein blauer Nebel, sichtbar zu werden, er kreist und wird zur Energiesäule, in der sich dann Gesichter verschiedener Gottheiten zeigen. Alle, auch die Zuseher, erkennen ihren Gott, ihr Gottesbild – der Zuseher erblickt den klassischen alttestamentarischen Gott – alt, weißhaarig und bärtig. Anfangs sind Sybok und sogar McCoy überzeugt, Gott gefunden zu haben und seine Stimme zu hören („eine Stimme, viele Gesichter“, sagt das Energiewesen). Alle Planeten-Besucher legen ihre persönliche Gottes-Vorannahme über das, was sich zeigt und müssen letztlich wieder einmal erkennen, dass dieser Gott nichts als eine weitere Spezies im Weltall ist. Auch der gotteskritische Captain Kirk hat sein ganz persönliches Bild von Gott, er schreibt ihm bestimmte Fähigkeiten zu. Denn als dieser scheinbare Gott das Raumschiff einfordert, um vom Planeten wegzukommen und seine Weisheit im All zu verbreiten, stellt Kirk die bedeutungsvolle Frage: „Verzeihung bitte, ich würde gerne etwas fragen. Wozu braucht Gott ein Raumschiff?“ Diese Frage impliziert die Vorannahme, dass ein echter Gott genügend mächtig sein muss um von sich aus den Planeten verlassen zu können und nicht auf ein profanes Raumschiff angewiesen ist. Kirk bedient sich daher auch des biblischen Bildes eines allmächtigen und gütigen Gottes. In dieser Szene werden Zeichen und Symbole verwendet, von denen angenommen werden kann, dass der US-amerikanische Zuseher sie decodieren kann. Der Film wurde mit der Goldenen Himbeere als schlechtester Film des Jahres 1989 ausgezeichnet.

¹⁰² Vgl. Kreitzer, 1999, 140.

2.8.3. Star Trek – The Next Generation (TNG)

2.8.3.1. Inhalte, Daten und Fakten

Nach fast zwei Jahrzehnten geht ein neues Raumschiff Enterprise mit einer neuen Besatzung auf Entdeckungsreise ins Weltall. Vieles ist anders an Bord des Sternenschiffes Enterprise-D. Die Besatzungsmitglieder leben mit ihren Familien im Raumschiff, es hat den Charakter einer Polis, eines Stadtstaates. Auch die technischen Möglichkeiten von Film und Fernsehen haben sich in der Zwischenzeit rasant entwickelt, Spezialeffekte bringen im Vergleich zu den sparsam angelegten TOS-Folgen einen Modernitätsschub mit sich. Neu an Bord ist auch ein Holodeck, in dem Simulationen von Umgebungen und Personen möglich werden. Es dient nicht nur der Freizeitgestaltung, sondern ermöglicht der Besatzung auch den Zugang zu den eigenen Traditionen (Episoden aus der Geschichte, Geschichten und Mythen), die in den Weiten des Weltraums identitätsstiftend wirken.¹⁰³

Der auffälligste Unterschied liegt allerdings in der Person des Captains. Kein jugendlicher Frauenheld mit Cowboy-Eigenschaften rittet durchs All, der französischstämmige Captain Jean-Luc Picard, dargestellt vom englischen Shakespeare-Mimen Patrick Stewart, ist rund fünfzig Jahre alt, eher klein von Wuchs und fast kahl. Dem Draufgänger James T. Kirk folgt ein reflektierter, gebildeter und kulturell hoch interessierter Raumschiff-Kapitän. Als Franzose repräsentiert er die Ideale der Aufklärung schlechthin.¹⁰⁴ Die draufgängerischen Eigenschaften von James T. Kirk aus TOS finden sich am ehesten beim neuen Ersten Offizier, William Thomas Riker (gespielt von Jonathan Frakes)¹⁰⁵. Neu an Bord ist eine Psychologin, Counselor Deanna Troi (gespielt von Marina Sirtis), die als Halb-Betazoidin zwar nicht telepathisch, aber empathisch kommunizieren kann. Erstmals ist ein Vertreter der künstlichen Intelligenz Teil der Führungscrew, der Androide Lt. Commander Data (Brent Spiner), dessen immerwährende Sehnsucht es ist, menschlich zu werden. Weitere Mitglieder der Führungsmannschaft sind der blinde Lt. Commander Geordi La Forge, der mittels eines Visors mehr sehen kann als das menschliche Auge; der bei menschlichen Eltern aufgewachsene Klingone Lieutenant Worf (Michael Dorn), die Witwe Doktor Beverly Crusher (Gates McFadden), die ihren Sohn Wesley Crusher (Will Wheaton) mit an Bord bringt, und Lieutenant Tasha Yar (Denise Crosby), die nur in der ersten Staffel mitspielt. Der Ire Miles Edward O'Brien (Colm Meaney), der spätere Chefsingenieur auf DS9, dient unter Picard als Steuermann und Transporter-Chief und ist als Einziger der Führungsmannschaft verheiratet (mit der Japanerin Keiko).

¹⁰³ Vgl. Richards, 2008, 127-132, 173.

¹⁰⁴ Vgl. Rauscher, 2003, 139.

¹⁰⁵ Vgl. Booker, 2004, 95.

Die Brücke der Enterprise ist nach wie vor zentraler Ort der Handlung, der Kommandosessel des Captains steht allerdings nicht mehr allein wie bei TOS, denn neben dem Captain, auf gleicher Höhe, sitzen sein erster Offizier und sein Counselor. Für Crew-Besprechungen wird ein Konferenzraum genutzt, in dem über das gemeinsame Vorgehen diskutiert wird. Die Enthierarchisierung der Bestuhlung auf der Brücke steht für die Art der Entscheidungsfindung. Traf der TOS-Captain Kirk, manchmal unterstützt von Ratschlägen Doktor McCoy's oder Spocks, alleine sämtliche Entscheidungen, so holt der TNG-Captain Picard die oftmals sehr unterschiedlichen Meinungen der Führungscrew ein und zieht daraus seine Schlussfolgerungen, die er entschlossen handelnd umsetzt.¹⁰⁶

Immer ist es eine besondere Gemeinschaft, die im Raumschiff reist. Und obwohl die Crewmitglieder mit ihren Familien an Bord sind, gilt das weit weniger für die Führungsmannschaft. Sie alle stammen aus nicht-intakten Familien, haben gescheiterte Liebesbeziehungen hinter sich¹⁰⁷ und leben faktisch partnerlos (eine Ausnahme bildet O'Brian). Vor allem Captain Picard sehnt sich nach einem Familienleben, das ihm nicht vergönnt ist. Gehorsam ist für die Crewmitglieder ein hoher Wert, an Besitz sind sie nicht interessiert. Aus theologischer Sicht erinnert die Führungscrew und ihr Agieren an eine „hierarchisch klar gegliederte Ordenskommunität, in der jeder seine Begabungen für das Wohl der Gemeinschaft einsetzt.“¹⁰⁸ Das Aufbrechen von Hierarchien wie bei der Captain-Bestuhlung auf der Brücke und die genaue Festlegung der Funktionen jedes einzelnen Mitglieds bilden keinen Widerspruch.

Die Entwicklung der Führungscharaktere im Laufe der sieben Staffeln und die Geschichten rund um die Abenteuer dieser Mannschaft entsprechen deutlich mehr den ursprünglichen Intentionen ihres Schöpfers Roddenberry. Er sieht sich selbst als wesentlich gereifter als in den 1960er Jahren, seine Lust am Lernen und seine Hinwendung zur Philosophie prägen TNG. „The kind of shows I've written kept me in philosophy – and particularly the most recent project, the last four years of *Star Trek: The Next Generation*. You might say that this is the first time I've been really philosophically open about my beliefs.“¹⁰⁹ Neben den humanistischen Botschaften wie Respekt vor dem Individuum und der Andersartigkeit der Anderen, sind vor allem die klare Absage an Gewalt und das ständige Ringen um Frieden und Wohlergehen Kernbotschaften von TNG.

¹⁰⁶ Vgl. Rauscher, 2003, 140.

¹⁰⁷ Vgl. Richards, 2008, 88f

¹⁰⁸ Fritsch/ Lindwedel/ Schärftl, 2003, 150.

¹⁰⁹ Alexander, 1991, 9.

Es sind alte Bekannte wie die Klingonen und Romulaner, aber auch neue, unberechenbare Spezies, auf die die neue Enterprise-Mannschaft trifft. Die Gefährlichsten, die Borg, werden in der Q-Folge „Zeitsprung mit Q“ (Q Who?) kurz vorgestellt, ihre zerstörerische Kraft wird vor allem für den Captain spürbar. Die Borg sind ein Volk von kybernetisch veränderten Bioorganismen, an dessen Spitze, ähnlich einem Bienenvolk, die Borg-Königin steht. Die Borg verfügen über ein kollektives Bewusstsein, sie verkörpern die völlige Negation des Individuums. Die Gefährlichkeit der Borg beruht auf der Art der gnadenlosen Unterwerfung aller vorgefundenen Lebensformen, um ihr Wissen und ihre Technologie zu erweitern. Jede Spezies, die mit den Borg in Kontakt kommt, wird assimiliert, d.h. sie werden selbst zu Cyborgs und verlieren ihre Individualität. Captain Picard wird in der dritten Staffel in „In den Händen der Borg“ (The Best of Both Worlds Part I) von den Borg assimiliert, er wird Locutus und soll helfen, die Assimilation der Erde zu ermöglichen. Mit diesem Cliffhanger endet die dritte Staffel. In der ersten Folge der vierten Staffel kann die Enterprise-Crew um Commander Riker Captain Picard befreien und das drohende Unheil noch einmal von der Erde abwenden.

2.8.3.2. Vorgefundene Gottesbilder und ihr religionswissenschaftlicher Bezug

Die zentrale Gottesgestalt aus TNG ist Q, seine göttlichen Aspekte werden unter Punkt 3 dieser Arbeit im Detail näher untersucht. Daneben finden sich aber auch im TNG-Universum viele unterschiedliche Gottesvorstellungen. Wie schon in einigen TOS-Folgen wird in TNG das Thema aufgegriffen, dass von Völkern niedriger Entwicklungsstufen eine höher entwickelte Spezies als Gottheit verehrt wird. So glauben die Mintakaner, dass Picard Gott sei, da er einen Einheimischen scheinbar vom Tod auferweckt hat („Der Gott der Mintakaner“/Who watches the Watchers). In „Der Pakt mit dem Teufel“ (Devil's Due) wird Adra als ein Wesen entlarvt, das allein durch Tricks Mächtigkeit vortäuscht und dadurch andere Spezies terrorisieren kann. Adra verkörpert viele mythologische Wesenheiten, es ist aber immer das Bild des Teufels, das sie in den Augen anderer Spezies darstellt. Wie auch schon in der TOS-Serie „Der Tempel des Apolls“ (Who mourns for Adonai) wird die Botschaft vermittelt, dass in jedem Mythos ein Stück Wahrheit steckt.

In der Episode „Das Gesetz der Edo“ geht es um Wesen, die die Edo als Kinder betrachten und beschützen. Die Edo leben sehr sinnlich auf ihrem paradiesischen Planeten. Es existiert nur ein Verbot, das bei Übertretung jedoch mit dem Tod bestraft wird. Wieder einmal dient die biblische Vertreibung aus dem Paradies als Vorlage. „[...] nur von den Früchten des Baumes, der in der Mitte des Gartens steht, hat Gott gesagt: Davon dürft ihr nicht essen, und daran dürft ihr nicht rühren, sonst werdet ihr sterben.“ (Gen 3,3) Die Götter der Edo stellen sich als eine Lebensform heraus, die ursprünglich ebenfalls aus Fleisch und Blut bestand. Im

Laufe von Jahrtausenden entwickelten sie sich weiter zu einer neuen multidimensionalen Existenz. In dieser Folge wird Roddenberrys Auffassung verdeutlicht, dass der Mensch selbst ungeheures Entwicklungspotential hat und möglicherweise eines Tages eine ganz andere Form der Existenz annehmen wird, als es heute der Fall ist. Das heute noch als göttlich vorgestellte Potential könnte in Zukunft den Menschen zukommen.

Nur ein einziger rätselhafter Außerirdischer, der in zwei TNG-Folgen (Der Reisende/Where No One Has Gone Before und Am Ende der Reise/Journey's End) auftritt und schlicht „der Reisende“ genannt wird, entspricht dem Bild eines gütigen Gottes. Er verschwindet aber zusammen mit dem jungen Wesley Crusher (der Sohn der Schiffsärztin, der nach langer Abwesenheit wieder auf der Enterprise verweilt), der auf spiritueller Suche nach dem Heiligen ist, aus der Serie. Die darin enthaltene Botschaft zeigt, dass die Suche nach dem Göttlichen nicht innerhalb, sondern außerhalb der Star Trek-Welt geschehen muss.¹¹⁰ Diese Suche ist hier als die einer noch sehr jungen, unreifen Persönlichkeit nach sich selbst, auf dem Weg zum Erwachsenwerden, zu sehen. Die Reise kann als Spirit Quest und als Übergangsritus, vom Kind zum Erwachsenen, interpretiert werden.¹¹¹ Der Reisende hat, wie sein Name schon andeutet, keine Heimat, er ist ein Gott der Bewegung, er ist Begleiter und Wächter der Menschen auf ihrem Weg durch das Universum. Er mischt sich nicht in die Belange der Menschen ein, sondern hilft ihnen, indem er sich als eine Art Medium zur Verfügung stellt, was ihm allerdings Leiden verursacht.¹¹² Der Reisende bildet einen Gegenentwurf zum allmächtigen Q aus dem Q-Kontinuum, dessen Grundprinzip das ständige Einmischen in die Angelegenheiten anderer ist.¹¹³

In den beiden nachfolgend untersuchten TNG-Kinofilmen wird auf Gottesbilder bzw. Vorstellungen vom Absoluten filmisch indirekt Bezug genommen. Im 7. Star Trek-Film „Treffen der Generationen“ (Generations) wird der Nexus, ein Energieband, in dem Raum und Zeit aufgehoben sind, zum heiß begehrten Ziel von Soran, einem fanatischen elareanischen Wissenschaftler. Um zu seinem Ziel zu gelangen, bringt er die Enterprise-Besatzung in höchste Gefahr. Der Nexus selbst ist ein Ort des absoluten Glücks, man könnte es als das himmlische Paradies bezeichnen. Für die El-Aurenaer ist er der Ort der ultimativen Sehnsucht, Ziel ist, dorthin zu gelangen. Der Nexus wird nicht als Jenseitsvorstellung, sondern als eine Seinsvorstellung im absoluten Glück gezeigt. Man muss also nicht gestorben sein, um in das Energieband zu gelangen. Hat man den Eintritt in diese parallele Existenz geschafft, befindet man sich im Zustand höchster Glückseligkeit. Im weitesten Sinn kann hier

¹¹⁰ Vgl. Landgraf, 2001, 38.

¹¹¹ Vgl. Van Gennep, 21.

¹¹² Vgl. Schwartz 2003, 116f.

¹¹³ Vgl. Richards, 2008, 206-209.

ein Vergleich mit dem buddhistischen Nirvana gezogen werden. Der Nexus kann aus meiner Sicht als Gegenkonzept zum Nirvana, dem Ort des absoluten, erlösenden Nichts (im positiven Sinn, die Fülle des Nichts) interpretiert werden. Denn er steht für die reale Fülle lebbarer Sehnsüchte, alle Wünsche gehen in Erfüllung und erzeugen tief empfundenes Glück. Wenn das Nirvana als die „Vorstellung vom Unpersönlichen-Absoluten“¹¹⁴ eine apersonale Form des Absoluten abbildet (und im westlichen Sinn einer Gottesvorstellung entspricht¹¹⁵), so kann das sich im Nexus entfaltende Glück, das jeder ganz individuell erlebt, ebenso als absolut gesetzt werden. Picard beispielsweise findet sich im Kreise seiner Frau und seiner Kinder im 19. Jahrhundert wieder, das ist seine Vorstellung vom absoluten Glück. Der Nexus ist als Energieband sichtbar, also sinnlich, in ihm selbst existieren aber weder Raum noch Zeit. Damit ist er auch der menschlichen Erkenntnisfähigkeit entgegengesetzt und *anders*, was ebenfalls als göttliches bzw. absolutes Attribut interpretiert werden kann. Das filmische Motiv des Nexus kann als eine Motivübernahme des gewandelten religiösen Begriffsinhaltes des Nirvanas definiert werden.

Ganz in Star Trek-Manier wird der paradiesische Nexus als Illusion eingestuft, von der man sich nicht täuschen lassen darf. Damit Picard nicht im Nexus verbleibt, fungiert Guinan als seine Seelen-Führerin in dieser anderen Realität.¹¹⁶ Das wahre Leben existiert nur draußen. Da in dem Energieband die Zeit nicht existiert, trifft Picard einen zufällig in den Nexus gelangten, Holz hackenden Kirk, den er von der Illusion seiner gegenwärtigen Existenz überzeugen kann. Gemeinsam überwältigen sie Soran, Kirk (der in der Realität längst tot ist) wird dabei tödlich verletzt und stirbt. Damit ist auch filmisch der Übergang von der TOS Mannschaft auf die TNG Besatzung vollzogen.

Im 9. Film „Der Aufstand“ (Insurrection) soll die 600 Personen große Volksgruppe der Ba’ku von ihrem Planeten ausgesiedelt werden. Sie leben ein paganes, einfaches und idyllisches Leben, obwohl sie auf demselben hohen technologischen Wissensstand sind wie die Sternenflotte. Sie haben vor einigen hundert Jahren der Technologie abgeschworen und das einfache Leben gewählt, da sie der Selbsterstörung durch ihre Technologieentwicklung entgehen wollten. Der Planet, den sie zu ihrer neuen Heimat erkoren haben, verleiht durch eine metaphysische Strahlung der Planetenringe ewiges Leben und dauerhafte Jugend. Diese Eigenschaft will sich die langsam aussterbende Spezies der Son’a zueigen machen und die Ba’ku von dort absiedeln. Am Ende stellt sich heraus, dass die Son’a eigentlich zur Volksgruppe der Ba’ku gehören, sie waren als aufmüpfige junge Leute aufgebrochen, um

¹¹⁴ Figl, 2003a, 562.

¹¹⁵ Vgl. Figl, 2003a 565f.

¹¹⁶ Vgl. Schwartz, 2003, 116.

dem technischen Fortschritt zu frönen und müssen dies nun mit dem Verlust ihrer Gesundheit bezahlen. Die Anführerin der Ba'ku, die attraktive Anij, führt Picard die mentale Disziplin und klare Wahrnehmung, die sich ihr Volk erwerben konnte, vor, indem sie die Zeit verlangsamt. Im Mittelpunkt ihrer Philosophie steht die Aufmerksamkeit für das Leben im Hier und Jetzt. Ein einziger Moment kann ein ganzes Universum in sich bergen, das über großes Potential verfügt.

Die von den Ba'ku gewählte Existenz, ihre mentalen Fähigkeiten und ihre Philosophie können auf zwei Arten decodiert werden: William Cassidy vergleicht das Leben der Ba'ku mit einem Vers aus dem chinesischen Tao-Tê-King¹¹⁷, und sieht darin die Verwirklichung der daoistischen Lebensweise. Die bewusste Abkehr von der Technologie des 24. Jahrhunderts und die Wahl, den Lebensvollzug auf ganz einfache, ursprüngliche Art zu bewerkstelligen (Landwirtschaft, Handwerk), das ist der Weg des Dao.¹¹⁸ Susan L. Schwarz hingegen interpretiert die Ausbildung dieser mentalen Fähigkeiten der Ba'ku mit der Faszination, den der Tibetische Buddhismus am Ende des zweiten Jahrtausends auf den Westen ausübt. Auch im Tibetischen Buddhismus ist das Erlernen solcher Fähigkeiten jedermann möglich, so wie es sich die Ba'ku im Laufe der Zeit beigebracht haben. Förderlich dabei ist eine entsprechende Umgebung und Einstellung zum Leben, so wie die Ba'ku es für sich gewählt haben.¹¹⁹

2.8.4. Star Trek – Deep Space Nine (DS9)

2.8.4.1. Inhalte, Daten und Fakten

DS9 ist die erste Serie, die vollständig nach dem Tod von Gene Roddenberry konzipiert wurde. Rick Berman zeichnet nun für die konzeptionelle Gestaltung im Hintergrund von Star Trek hauptverantwortlich.¹²⁰ Vieles, was Roddenberry als Ethos von Star Trek eingeführt und etabliert hat, scheint auf einmal aufgelöst bzw. ins Gegenteil verkehrt. DS9 ist kein Trek to the Stars wie in TOS bzw. TNG, keine Odysse wie in den künftigen Voyager-Folgen, sondern eine fix installierte Raumstation bildet die Heimat der neuen Serie. „[...] if *The Next Generation* was *Wagon Train* in space, *Deep Space Nine* was to be *The Rifleman* in space - a

¹¹⁷ „Ein kleines Land! Ein Volk gering an Zahl! Und gäbe es dort Geräte zehnfach, hundertfach
Von Wirkung – mach, daß man sie nicht gebraucht! Mach, dass das Volk ernst nimmt den Tod
Und nicht auswandert in die Ferne! Wohl gibt es Schiff und Wagen dort, Jedoch ein Ziel, sie zu besteigen;
Wohl gibt es Panzer und Waffen dort, Doch keine Grund, sie aufzunehmen.
Laß auch die Menschen finden heim zur Knotenschnur
Und sie gebrauchen. Und süß ihre Speise, Schön ihre Kleider, Friedlich ihr Wohnen, Fröhlich die
Lebensweise! Man sieht von weitem wohl das Nachbarland, Die Hähne sind, die Hunde noch zu hören;
Das Volk wird alt, und wenn sie sterben, War dennoch keiner, der zum Nachbar fand.“ Lao-tse, 2003, 109.

¹¹⁸ Vgl. Cassidy, 2003, 93ff.

¹¹⁹ Vgl. Schwartz, 2003, 203ff.

¹²⁰ Vgl. Fritsch/ Lindwedel/ Schärfl, 2003, 153.

man and his son coming to a dilapidated town on the edge of a new frontier.“¹²¹ Diese Stadt ist eine Raumstation, die während einer feindlichen Besetzung durch die Cardassianer auf Bajor als Stützpunkt errichtet wurde. Die Raumstation ist dunkel und unbehaglich, sie wird von der Föderation und Bajor gemeinsam betrieben und ist Treff- und Sammelpunkt in einer von Konflikten durchsetzten Zeit. Der Frieden der beiden vorangegangenen Serien ist nicht mehr gewährleistet. Die Besetzung von Bajor durch die Cardassianer gehört zwar der Vergangenheit an, die Konflikte sind aber noch nicht endgültig aus dem Weg geräumt. Ein größerer, weitaus gefährlicherer Krieg wird mit dem Dominion, einer Planetenvereinigung des Gamma-Quadranten geführt. Bedrohung und kriegerische Auseinandersetzungen gehören zum Alltag auf Deep Space Nine.

Dass auf Deep Space Nine die bisherigen Kernwerte der Star Trek-Serien aufgehoben scheinen kann damit im Zusammenhang stehen, dass am Beginn der Serie die Mannschaft von Captain Picard noch in den Weiten des Weltalls unterwegs ist, und rund 1,5 Jahre vor Ende das Raumschiff Voyager unter der Führung von Captain Janeway bereits auf dem Weg nach Hause ist (siehe Anhang 1). Eine örtlich fixierte Raumstation bietet ein Kontrastprogramm zu den Abenteuern der fahrenden Raumschiffe. DS9 wird besucht bzw. heimgesucht und verhält sich somit passiv (es gibt allerdings auch Schiffe, die an die Station andockt sind), während die Raumschiffe der Sternenflotte weiterhin aktiv in das noch Unbekannte vordringen. DS9 bietet für die Produzenten von Star Trek neue Möglichkeiten, die Geschichten von „da draußen“ weiter zu entfalten. Dem Pluralismus von TNG folgt in DS9 ein Thematisieren von Widersprüchen, die sich nicht am Ende jeweils einer Folge auflösen, sondern über mehrere Plots und Staffeln hindurch erzählt werden.

Die Kernmannschaft um den Afroamerikaner Captain Benjamin Sisko (dargestellt von Avery Brooks), der mit seinem Sohn Jake Sisko (Cirroc Lofton) auf der Raumstation lebt, ist eine Mischung von unterschiedlichsten irdischen und extraterrestrischen Lebewesen. Constable Odo (René Aubejonois), der Sicherheitsoffizier, gehört der Spezies der Formenwandler an. Lt. Commander Jadia Dax (Terry Farrell), die Wissenschaftsoffizierin, ist ein Trill und trägt einen Dax-Symbionten in sich. Als sie stirbt wird der Symbiont in Ezri Dax (Nicole DeBoer) eingepflanzt. Der Klingone Worf (Michael Dorn), der zuvor schon Dienst unter Captain Picard geleistet hat, ist ab der 4. Staffel Offizier auf DS9. Chief Miles O'Brien (Colm Meaney) ist Ire und Chefsingenieur. Major Kira Nerys (Nana Visitor) ist Bajoranerin, Offizier des bajoranischen Militärs und Erster Offizier der Raumstation. Doktor Julian Bashir

¹²¹ http://memory-alpha.org/en/wiki/Star_Trek:_Deep_Space_Nine (Zugriff 18.3.2009).

(Alexander Siddig) wurde als Kind gentechnisch aufgewertet und bekleidet die Funktion des Chefarztes.

Nicht nur Kriege und Konflikte spielen eine zentrale Rolle, Religion wird zum Kernthema dieser Serie, ganz im Gegensatz zu den Star Trek-Serien, die auf Raumschiffen spielen. Beyond the final frontier – jenseits der letzten Grenze – so lautet der englische Intro-Text dieser Serie. Die letzte Grenze wurde überschritten, gilt das auch in Bezug auf Religion? Denn weder Krieg noch Hass sind überwunden – ganz im Gegenteil – sie kommen auf neue Art wieder in die ehemals heile (besser gesagt: geheilte) Welt der Föderation. In DS9 werden Religion und religiöse Praktiken direkt zum Thema und abgebildet, die Zeichen des Films können von den Zuschauern denotiert werden.

Im Zentrum steht die Religion der Bajoraner. Sie wird als mentale und moralische Überlebenschance, vor allem in harten Zeiten wie in Krieg und Belagerungszustand präsentiert. Glaube wirkt moralstärkend, hoffnungsspendend und vor allem identitätsstiftend (Beispiel Major Kira). Der Glaube birgt aber auch Gefahren. So kann er fundamental und somit einschränkend ausgelegt werden, oder aber, Religion wird als Machtfaktor gesehen und missbraucht (Beispiel: Kai Opaka, das geistige Oberhaupt der Bajoraner). Captain Sisko muss erfahren, dass er Teil einer bajoranischen Prophezeiung ist, er wird als der Abgesandte gesehen, der eine Mittlerfunktion zwischen den Bajoranischen Göttern, den Propheten und den Bajoranern zu erfüllen hat.

Auch in DS9 kommt es zu einer Kritik an der Religionskritik. Es stellt sich heraus, dass der Glaube an die Propheten im Himmelstempel keine Einbildung ist, sondern dass die von den Bajoranern verehrten Gottheiten real im Wurmloch (ein Raumphänomen, das ein Tor zum Gamma-Quadranten des Weltalls darstellt) existieren, allerdings in einem für Humanoide nicht zugänglichen Anti-Raum-Zeit-Gefüge. Wie in Punkt 2.8.2.2. kann auch in diesem Fall von einem Neo-Euhemerismus gesprochen werden.

2.8.4.2. Vorgefundene Gottesbilder und ihr religionswissenschaftlicher Bezug

Der Erzählstrang von DS9 verläuft auf zwei Ebenen. Eine ist die messianische Religion der Bajoraner, für die der Auserwählte Captain Sisko eine Mission zu erfüllen hat. Die zweite Ebene ist die des großen Krieges zwischen dem Dominion und der Föderation. Am Ende der Serie laufen beide Stränge zu einem zusammen und gipfeln in einem apokalyptischen Endkampf. Die vorgefundenen Gottesbilder beziehen sich primär auf die bajoranische Religion, in die in noch nie dagewesener Form ein Mensch, Captain Sisko, verwickelt wird. Eine weitere Gottesvorstellung kann in der Großen Verbindung der Formenwandler gesehen werden, die im Anschluss näher besprochen wird.

Im Gegensatz zu TNG, wo das Prinzip des Relativierens immer auch den Interpretations-Kontext miteinbezieht, herrscht auf DS9 ganz klar ein duales Prinzip vor, es gibt gut (Propheten, Föderation, Bajor) und böse (Pah-Geister, Dominion, Cardassian), und beides wird absolut gesetzt. Der Himmelstempel, die Heimat der Propheten, wird im weißen Licht gezeigt, die Feuerhöhlen der Pah-Geister sind dunkel. Der ausgeprägte Dualismus der bajoranischen Religion kann auf ein historisches Vorbild, den Zoroastrismus, zurückgeführt werden. Der Blick auf die Entwicklungsgeschichte dualistischer Religionsauffassungen führt zurück bis in die 2. Hälfte des 2. Jahrtausends v. Chr. zum iranischen Religionsstifter des Zoroastrismus, Zarathustra. Der Kampf zwischen dem Licht und der Finsternis ist ein Grundmotiv dieser Strömung. Das zoroastrische Pantheon kennt die Ahuras, die guten Götter (ihr Anführer ist Ahura Mazda), und die Deavas, die ihre Göttlichkeit verlieren und zu Dämonen werden (ihr Anführer ist Angra Mainyu). Diese beiden Prinzipien befinden sich in einem ständigen Kampf, der nach 12.000 Jahren in einer Apokalypik gipfeln und mit der Herrschaft des Lichts enden wird. Der Dualismus von Licht und Finsternis fließt sowohl in das Christentum (beispielsweise Advent: Jesus als das Licht in der Dunkelheit), den Manichäismus oder in gnostische Kosmologien ein.¹²²

Der Zoroastrismus kennt einen doppelten Kosmos. Im einen leben die guten Götter mit Ahura Mazda gemeinsam mit den guten Tieren und den guten Pflanzen. Im anderen befinden sich die Dämonen samt Ungeziefer und Ödland. Das erinnert an das in DS9 eingeführte Spiegeluniversum, in dem sich die Entwicklung des Sternenflotten-Universums konträr zum eigentlichen Universum verhält. Anstelle demokratisch orientierter Friedensbemühungen herrscht im Spiegeluniversum Unterdrückung, Dominanz und Sklaverei. Die Hauptakteure von DS9 finden sich auch im Spiegeluniversum und entwickeln dort ihre dunkle Seite.

Die duale Auffassung von DS9 findet auch in der optischen Umsetzung der beiden rivalisierenden Völker (Bajoraner und Cardassianer) in Form und Farbe Ausdruck. Der Planet Bajor erinnert an das buddhistische Tempelfeld in Bagan (Myanmar/Burma), die Gebäudeformen der Tempel sind rund, Häuser und Kleidung sind in warmen Farben gehalten, es gibt viele Gärten. Das Gegenkonzept dazu ist der Planet der aggressiven Besetzer, Cardassia, ein ressourcenarmer Planet, der in grauen und kalten Farbtönen gezeigt wird. Die Gebäudeformen sind spitz und kantig und erinnern an Stahlkonstruktionen. Natur, Bäume oder Pflanzen sind nicht erkennbar.

¹²² Vgl. Hutter, 2003, 384-388.

Die Codes der bajoranischen Religion verweisen bezüglich des Messianismus auf christliche und islamische Motive, vermischt mit östlichen Weisheitslehren.¹²³ Die spirituelle Führung Bajors ist hierarchisch strukturiert, die Bezeichnung des obersten Führers bzw. der Führerin ist Kai, der/die von der Vedek-Versammlung gewählt wird. Weltliche und geistliche Führung sind nicht getrennt, sondern bedingen sich gegenseitig. Am Beispiel von Kai Winn wird die Schattenseite der Religion gezeigt, da sie sich als fundamentalistisch orientiert erweist, während ihre Vorgängerin, Kai Opaka (ähnlich dem heutigen 14. Dalai Lama, Tenzin Gyatso), während der Besetzung eine Orientierung gebende Gestalt verkörpert.

Die Götter der Bajoraner werden Propheten genannt. Anfänglich sind die Propheten nur Glaubensinhalt, ihre Existenz wird erst Gewissheit, als das Wurmloch in Erscheinung tritt. Sie sind eine hoch entwickelte Spezies ohne Raum-Zeit-Begrenzungen. Durch Drehkörper, die von den Bajoranern im Laufe ihrer Geschichte entdeckt wurden, nehmen die Propheten Kontakt mit anderen Lebensformen auf. Beim Blick in den Drehkörper erfährt der Sehende Visionen, in denen durch die Aufhebung linearer Zeitlichkeit die Zukunft sichtbar wird. Es ist im Wesentlichen den religiösen Führern, den Vedeks, vorbehalten, in die Drehkörper zu blicken. Die Bajoraner bezeichnen diese Visionen als Prophezeiungen, die Teile ihrer Mythologie bilden. Die Propheten selbst sind als solche für andere Spezies nicht wahrnehmbar. Sie nehmen die Gestalt von Personen an, die ihren Gesprächspartnern vertraut sind. Das Wurmloch, das die Bajoraner Himmelstempel nennen, wird als weißer Nebel, als Licht dargestellt. Dieses weiße Licht hat himmlisch-sphärischen Charakter und verweist auf absolute Reinheit.

In DS9 ist erstmals in Star Trek ein Mensch unmittelbar in religiöse Handlungen verwickelt. Captain Sisko ist laut Prophezeiung der Bajoraner der Auserwählte, ein Messias, der eine besondere Aufgabe für Bajor zu erfüllen hat. Kai Opaka, die Hohe Priesterin der Bajoraner, ist die Überbringerin der Botschaft von der Auserwählung Siskos. Die Aufgabe, für die Sisko vorgesehen ist, ist anfangs für den Zuseher nicht einsichtig. Letzen Endes stellt sich aber die große Bedeutung der Mission heraus, denn sie dient der Rettung der Propheten selbst. Anfänglich steht der Captain der ihm zugedachten Position und Aufgabe ablehnend gegenüber, sie ist ihm sichtlich fremd und unangenehm. Im Laufe der Zeit öffnet er sich aufgrund zahlreicher Visionen und der Kontakte, die er mit den Wurmlochwesen hat, und die ihm immer wieder zu Entscheidungen und neuen Erkenntnissen verhelfen. Der Prozess des Annehmens seiner Auserwählung vollzieht sich langsam, er schreitet aber ständig voran. Am Ende der Serie teilen ihm die Propheten mit, dass ein Wurmlochwesen von Siskos Mutter

¹²³ Vgl. Fritsch/ Schärfl, 2003, 150.

Besitz ergriffen hat, damit er geboren wurde. Seine Auserwählung und seine „göttliche“ Herkunft deuten auf Jesus und dessen göttliche Abstammung hin. In einem Endkampf opfert sich Sisko, damit die Gegenspieler der Propheten, die Pah-Geister, nicht frei kommen und so die Propheten vernichten. Danach kehrt er nicht mehr auf die Raumstation zurück, sondern verbleibt bei den Wurmloch-Wesen jenseits von Raum und Zeit.

Die Pah-Geister waren ursprünglich ebenfalls Wurmlochwesen, wurden allerdings verbannt und erinnern damit an die gefallenen Engel. Sie repräsentieren das Böse und werden als Feuerzungen dargestellt. Sie sind in den Feuerhöhlen auf Bajor eingeschlossen und trachten danach befreit zu werden, was zur Folge hätte, dass die Pah-Geister die Propheten aus dem Himmelstempel vertreiben und das ganze Universum in Flammen aufgehen lassen würden. Die Flammen in den Höhlen, einer Art Unterwelt, können mit der christlichen Höllenvorstellung in Verbindung gebracht werden. Im Laufe der Serie erlebt der Zuseher, wie die oberste religiöse Führerin, die fundamentalistische Kai Winn, immer mehr dem Cardassianer Gul Dukat, der sich als Bajoraner Anjohl ausgibt, verfällt. Die Pah-Geister haben von Dukat Besitz ergriffen, er wird zu ihrem Mittelsmann. Mit Hilfe des Buches Kosst Amojan, das der Schlüssel zur Befreiung der Pah-Geister ist, will Kai Winn die Restauration Bajors herbeiführen. Sie ist davon überzeugt, dass die die Pah-Geister die wahren Götter sind. Im Endkampf mit Sisko in den Feuerhöhlen stirbt Dukat gemeinsam mit Winn, die sich im letzten Moment wieder den Propheten als den wahren Göttern zuwendet.

Der Sicherheitschef auf DS9 ist Odo, als Formenwandler, Wechselbalg oder auch Gründer bezeichnet, eine Spezies, die sich in jede beliebige Form verwandeln kann. Erst mit der Entdeckung des Wurmlochs, durch das eine Reise in den Gamma-Quadranten möglich wird, stellt sich heraus, dass Odo nicht der Einzige seiner Art ist. Die Formenwandler oder Gründer sind die Herrscher über das Dominion, einer Großmacht im Gamma-Quadranten. Eine genmanipulierte Spezies, die Vorta, bilden die Verbindung der Gründer zu den anderen Mitgliedern des Dominon. Die für die Gründer wichtigsten Vorta werden geklont, damit das Wissen des Vorgängers auf seinen Nachfolger übergehen kann. Die Vorta verehren die Gründer als Götter.

In ihrer natürlichen Form existieren die Gründer als eine flüssige Masse auf der Oberfläche ihres Heimatplaneten, genannt *die große Verbindung*. Durch dieses flüssige Eins-Sein mit den Anderen findet Kommunikation und Austausch statt, jedes Individuum bleibt trotz Einverleibung seiner Form ins Ganze es selbst und von den anderen verschieden. Aus der Sicht der Gründer bedeutet die große Verbindung „[...]“, dass ein Gründer, der in die Verbindung heimkehrt, ein Tropfen ist, der zum Ozean wird und dass ein Gründer, der die

Verbindung verlässt, der Ozean ist, der zum Tropfen wird.“¹²⁴ Dieses Eins-Sein, Eins-Werden weist gewisse Gemeinsamkeiten zur indischen Brahman/Atman-Lehre auf. Ātman entspricht dem eigenen inneren Selbst, das mit dem Absoluten, Brahman, ident ist. Hier geht es um die Vorstellung, dass es nur ein Selbst aller Wesen gibt. In dieser Konsequenz entspricht die große Verbindung nicht dem Brahman, da jeder einzelne Formenwandler zumindest als ein Tropfen bezeichnet wird und so von der Ganzheit letztlich getrennt bleibt. Diese Form der Interpretation religiöser Inhalte bezieht sich auf die Übernahme der religiösen Primärcodes, die im Film als sekundäres Zeichensystem decodiert werden können.

2.8.5. Star Trek – Voyager (VOY)

2.8.5.1. Inhalte, Daten und Fakten

Von 1995 bis 2001 ist das dritte Raumschiff der Star Trek-Saga, die Voyager, im Weltraum unterwegs. Diese neue Reise kann als Parodie (im Sinne von Nachahmung¹²⁵) auf die homersche Odyssee¹²⁶ gesehen werden, denn in der ersten Folge (Der Fürsorger I/Caretaker I) kommt es im Zuge einer Suchaktion nach einem in den Badlands verloren gegangenen Rebellenschiff der Marquis zu einem folgeschweren Unfall, der das Raumschiff in einen 70.000 Lichtjahre entfernten Teil der Galaxie, den Delta-Quadranten, schleudert. In den folgenden sieben Staffeln versucht die Voyager wieder nach Hause zu gelangen. Sie reist somit, im Vergleich zu den Raumschiffen von TOS und TNG, die von ihrer Heimatbasis aus in die Fremde ziehen, in entgegengesetzte Richtung. Nicht nur das Hinausgeworfen-Sein in einen völlig unbekannte Teil des Weltraums stellt die neue Raumschiff-Crew vor Herausforderungen, auch die Bildung und Zusammensetzung der Crew erfolgt unter erschwerten Bedingungen. Was als Suchaktion eines rebellierenden Marquis-Schiffes beginnt, endet für die Sternenflotten-Besatzung des Suchschiffes Voyager und die aufständische Marquis-Mannschaft damit, dass beide in den Delta-Quadranten geschleudert werden. So finden sich die versprengten Crews unter dem Kommando des Sternenflotten-Captains zu einer Schicksalsgemeinschaft auf dem Raumschiff Voyager zusammen. Die Besatzung ist, wie auch in den vorherigen Star Trek-Serien, politisch korrekt zusammengesetzt und pluralistisch.¹²⁷

Der dritten Raumschiff-Besatzung der Star Trek-Saga steht das erste Mal eine Frau vor, Captain Kathryn Janeway (gespielt von der 40-jährigen Kate Mulgrew). Damit gehen die Serien-Macher ein Wagnis ein, denn traditionellerweise ist das Science Fiction-Genre

¹²⁴ http://memory-alpha.org/de/wiki/Gro%C3%9Fe_Verbindung (Zugriff 9.3.2009).

¹²⁵ Vgl. Kluge, 2002, 682.

¹²⁶ Vgl. Fritsch/ Lindwedel/ Schärfl, 2003, 34.

¹²⁷ Vgl. Rauscher, 2003, 326f.

männlich dominiert. Janeways engster Vertrauter wird der ehemalige Marquis-Captain Commander Chakotay (Robert Beltran), der indianischer Abstammung ist und eine Gesichtstätowierung trägt. Auf der Voyager nimmt er den Platz als Erster Offizier ein. Als Chefindgenieurin fungiert das ehemalige Marquis-Mitglied, die Halb-Klingonin Lieutenant B'Elanna Torres (Roxann Dawson), deren klingonisches Temperament immer wieder mit ihr durchgeht. Sie heiratet im Laufe der Serie den Steuermann, Lieutenant Tom Paris (Robert Duncan McNeill), und bekommt in der letzten Folge eine Tochter. Tom Paris wird anfangs von Captain Janeway aus einem Gefangenenerlager (er ist einer der ehemaligen Marquis-Rebellen) für die Suchaktion rekrutiert, um mit seinem Insider-Wissen bei der Suche zu helfen. Damit wird ihm seine Freilassung in Aussicht gestellt. Von seinen ehemaligen Marquis-Verbündeten wird er anfangs geschnitten, so freundet er sich mit Fähnrich Harry Kim (Garrett Wang) an, der als frischgebackener Absolvent der Sternenflotten-Akademie noch naiv und unerfahren ist. Der Sicherheitschef der Voyager ist der schwarze Vulkanier Lieutenant Commander Tuvok (Tim Russ), der zuvor auf dem Marquis-Schiff als Undercover-Agent eingesetzt war. Da bei dem Unfall die gesamte medizinische Besatzung stirbt, wird ein medizinisches Hologramm aktiviert, das einfach Doktor (Robert Picardo) genannt wird. Wie schon Data aus TNG wird er zu einem wertvollen und wichtigen Teil der Crew und entwickelt die Sehnsucht, ein echter Mensch zu werden. Mit Ethan Phillips als Neelix kommt ein ebenfalls im Delta-Quadranten gestrandeter Talaxianer, der hier schon als Schrotthändler gearbeitet hat, als Captain Janeways Lotse und Koch an Bord der Voyager. Er ist in die Ocampa Kes (Jennifer Lien) verliebt, die er in der zweiten Serien-Folge (Der Fürsorger II/Caretaker II) rettet und mit an Bord bringt. Sie besitzt telepathische Fähigkeiten und arbeitet in der Krankenabteilung. Beide Charaktere verbleiben nicht bis zum Serienende am Schiff. Kes scheidet mit der 4. Staffel aus, und mit Jeri Ryan als Seven of Nine kommt eine sehr attraktive, ehemals menschliche Borg-Drohne an Bord. Sie besetzt, dem Star Trek-Topos folgend, die Rolle des integrierten Fremden auf der Voyager (wie zuvor Worf in TNG bzw. Odo in DS9).¹²⁸ Seven of Nine arbeitet nach ihrer Dissimilierung im astronomischen Bordlabor. Unter der Obhut von Captain Janeway versucht sie ihre Individualität, ihre Emotionen, ihr Selbst zu finden, was ihr nach 20 Jahren Borg-Assimilation nicht leicht fällt.

Die Reise zur Erde würde 70 Jahre dauern, kaum ein Crew-Mitglied würde die Heimkehr erleben. Daher setzt Captain Janeway alles daran, eine Möglichkeit zu einer rascheren Rückkehr zu finden. So verspricht auch Q, der Janeway drei Mal besucht und sogar ein Kind

¹²⁸ Vgl. Rauscher, 2003, 329.

mit ihr zeugen möchte (einen Messias, damit Frieden im kriegerischen Q-Kontinuum möglich wird), dass er ihr Schiff nach Hause bringen könnte, was er letztlich nicht tut.

Auf der Reise durch den unbekannten Delta-Quadranten stößt die Crew auf eine neue Spezies, die die bisher gefährlichste, die Borg, noch bei weitem übertrifft, die Spezies 8472. Sie leben in einer anderen Dimension, dem Fluiden Raum, der vollständig mit Biomasse ausgefüllt ist. Als die Borg diese Galaxie entdecken, müssen sie erkennen, dass sie diese Nonhumanoiden nicht assimilieren können. Janeway gelingt es trotz Schwierigkeiten, sich mit den Borg zu verbünden (die Borg-Sprecherin ist Seven of Nine), und Spezies 8472 kann zurückgedrängt werden. Ob Borg oder Spezies 8472, egal wie gefährlich das noch Unbekannte ist, letztlich gelingt es den Sternenflotten-Offizieren immer, einen Kontakt auf diplomatischem Weg herbeizuführen. Das, was anfangs fremd und unbekannt ist, ist fähig sich zu wandeln. Einzementierte Haltungen sind den Star Trek-Akteuren fremd, was sich auch in den Folgen der Serie VOY zeigt.

2.8.5.2. Vorgefundene Gottesbilder und ihr religionswissenschaftlicher Bezug

Die neue Serie startet – wie auch die anderen zuvor – mit einer Doppelfolge (Der Fürsorger I+II/The Caretaker I+II), die ein übermächtiges Wesen (hier: der Fürsorger) zum Inhalt hat, das für ein anderes Volk Verantwortung übernimmt und so Verehrung findet. Der Fürsorger ist eine hoch entwickelte Wesensform, die vor langer Zeit zu Forschungszwecken die Milchstraße besucht und dabei versehentlich die Atmosphäre des Planeten der Ocampa zerstört hat, was zum Versiegen der Niederschläge führte. Um die Ocampa vor den feindlichen Kazons zu schützen, bleibt der Fürsorger und ermöglicht den Ocampa ein Leben unter der Planetenoberfläche. Er ist ein Gott des schlechten Gewissens und erachtet es als seine Pflicht, Verantwortung zu übernehmen und Lösungen für das von ihm erzeugte Problem zu finden. So zieht er Raumschiffe mittels einer Phalanx in diesen Teil der Galaxie, in der Hoffnung, neue Lösungsansätze zu finden. Bevor er stirbt, zerstört er die Phalanx und damit die Möglichkeit für die Sternenflotte, wieder rasch nach Hause zu gelangen. Die Fixierung des Fürsorgers auf ein Volk, die Ocampa, wird so zum Unglück für Andere.

Vier Jahre nach dem Tod des Star Trek-Erfinders Gene Roddenberry verändern seine Nachfolger die ursprüngliche Star Trek-Einstellung zu Spiritualität und Religion. Die Odyssee, das *Nach-Hause-Finden*, kann auch als Grundthema für die spirituelle Haltung in dieser Serie interpretiert werden. Eine Neuerung von VOY ist, dass ein menschliches Crewmitglied, Chakotay, gläubig ist und Religion praktiziert (Captain Sikso von DS9 öffnet sich erst als Abgesandter der Spiritualität). Treu bleiben sich die Drehbuchautoren allerdings

beim Thema, dass Religion primär nur für „Andere“¹²⁹ ist. Das, was Chakotay von den restlichen terranischen Crew-Mitgliedern unterscheidet (und ihn damit „anders“ sein lässt), ist seine indianische Abstammung. Als sichtbares Zeichen seiner Verbundenheit mit seiner Herkunft trägt er eine Tätowierung auf der Stirn. Die Spiritualität der Ureinwohner Amerikas ist Basis und Anknüpfungspunkt zur Auseinandersetzung mit dem, was jenseits wissenschaftlicher Erkenntnis stattfindet.

„The spirituality portrayed in *Voyager* is individualistic, humanistic, and rationalized, revealing a New Age emphasis. [...] Within the parameters established for the *Star Trek* universe, *Voyager* offers a nuanced portrayal of religion in which science and spirituality are both compatible and legitimate.“¹³⁰

Innerhalb der amerikanischen Gesellschaft entstanden in den letzten Jahrzehnten des vorigen Jahrhunderts alternative Formen des Religiösen. Die in den 1950er Jahren aus UFO-Gläubigen entstandene New Age-Bewegung findet in den 1980er Jahren in Marilyn Fergusons Buch „The Aquarian Conspiracy“ einen vorläufigen Höhepunkt, indem eine tief greifende Revolution prophezeit wird, die einen neuen Geist hervorbringen wird.¹³¹ Spirituelle Psychologie, alternative Heil- und Therapieformen, Channeling (prophetische Offenbarungen) und Weissagungspraktiken sind Ausdrucksformen der als New Age bezeichneten Strömung.¹³² Vorstellungen eines Absoluten bzw. Gottesbilder sind kaum zu definieren, da es sich bei New Age nicht um eine religiöse Bewegung mit klassischen Strukturen handelt. Zielführender ist, von einem kultischen Milieu zu sprechen, das in einem ständigen Wandlungsprozess begriffen ist. So bilden sich kultische Gruppen und lösen sich wieder auf, feste Strukturen existieren kaum.¹³³ Im weitesten Sinn kann man das tiefe Wissen um die Verbundenheit mit anderen Wesenheiten (von der Natur bis hin zu extraterrestrischen Lebensformen) als Form des Absoluten definieren.

Gemeinsame Wertvorstellungen von New Age und Star Trek werden am Beispiel des Indianers Chakotay gezeigt. In der Folge „Tattoo“ (Tattoo) erkennt Chakotay, dass die von seinem Stamm als Geister des Himmels verehrten spirituellen Wesen in Wahrheit Außerirdische sind, die vor 45.000 Jahren auf die Erde kamen und dem naturverbundenen Volk Chakotays die Sorge um die Erde anvertrauten. Die Ureinwohner Amerikas werden zu den Bewahrern und Schützern der Umwelt. Diese Erkenntnis verhilft Chakotay dazu, seinen

¹²⁹ Vgl. McLaren/Porter, 1999, 102.

¹³⁰ McLaren, / Porter, 1999, 102.

¹³¹ Vgl. Hödl, 2003a, 501f.

¹³² Vgl. Hammer, 2005, 855ff.

¹³³ Vgl. Hödl, 2003a, 500.

Glauben mit seinem wissenschaftlich orientierten Blick auf das Weltall zu verbinden. In weiteren VOY-Folgen werden spirituelle Führer, Krafttiere, Seelenwanderung und Heilungsrituale thematisiert. Diese New Age-Spiritualität und -Praktiken werden als individuelle Möglichkeit gesehen, Hilfe und Orientierung im Leben zu erhalten, sie sind ganz auf die entsprechende Person bezogen und finden so Akzeptanz.

Eine für religionswissenschaftliche Untersuchungen interessante Folge ist „Das Ritual“ (Sacred Ground) aus der dritten Staffel. Captain Janeway repräsentiert eine erfolgreiche und über die Maßen überzeugte Wissenschaftlerin. Mit Gespür und Geschick manövriert sie sich und ihre Mannschaft durch die unbekannten Weiten auf der Suche nach dem Weg zurück. Als ein Teil der Crew auf dem Planeten Nicani von Bord geht, besucht sie ein örtliches Heiligtum. Kes betritt irrtümlicher Weise einen heiligen Schrein und fällt darauf hin in einen kataleptischen Zustand, der unweigerlich zum Tod führen wird. Die Priester und Priesterinnen des Schreins haben kein Problem mit dem Betreten des Schreins, was auf bestimmte Rituale zurückgeführt wird. Captain Janeway findet mit diplomatischem Geschick einen Weg, um dieses lebensnotwendige Ritual als Fremde und Ungeweihte ebenfalls ausführen zu dürfen. Sie lässt sich an Bord des Raumschiffs einen Informationsschip implantieren, um durch wissenschaftliche Aufzeichnungen während des Ritualablaufs eine Heilungsmöglichkeit für Kes zu finden. Eine initiierte Priesterin der Nikani wird ihr als spirituelle Begleiterin zur Seite gestellt. Das Ritual wird ausgeführt, um mit den Geistern der Ahnen in Verbindung zu treten. Dadurch wird derjenige, der sich dieser Zeremonie unterwirft, befähigt, den Schrein zu betreten. Ein sichtbares Zeichen des Rituals ist die aus grobem Stoff gefertigte, körperferne Ritualkleidung. Sie erinnert an die Kutten von Nonnen und Mönchen und impliziert damit die spirituelle Haltung. Das offene Haar (Janeway trägt ihr Haar normalerweise hochgesteckt) kann als Zeichen der Offenheit interpretiert werden, die Körperbemalung nimmt Bezug auf die Ritusvorbereitungen indogener Völker. Diese äußeren Zeichen symbolisieren das Heraustreten aus der Alltagswelt und verweisen auf die Bereitschaft zur Ritualdurchführung. Dieser Mix aus Codes ist für die Zuseher entschlüsselbar und somit verständlich. Captain Janeway unterzieht sich dem Ritual unter großen Anstrengungen. Informationen, die zur Heilung von Kes führen, bekommt sie allerdings nicht. Daraufhin wiederholt sie das Ritual und erkennt im Gespräch mit den Geistern der Ahnen, dass sie gemeinsam mit dem sterbenden Crewmitglied durch das Energiefeld gehen muss. Trotz großer Bedenken der anderen Besatzungsmitglieder führt sie ihr Vorhaben aus. Die Rettung gelingt.

Was die Zuseher in dieser Folge vermittelt bekommen, ist der transformative Charakter des Rituals. Die Veränderung der wissenschaftsgläubigen Janeway wird sichtbar gemacht. Ihr

absolutes Vertrauen in die Naturwissenschaften wird vor allem im zweiten Ritual-Versuch erschüttert. Nachdem sie erkennen muss, dass ihr erster Ritualdurchgang nicht zur erwartenden Transformation (naturwissenschaftliche Erkenntnisse zur Heilung des Crewmitglieds) geführt hat, sieht sie als einzigen Ausweg das völlige Loslassen und Einlassen auf eine Situation, die sie nicht verstehen und sich nicht erklären kann. Sie begreift, dass die Aufgabe kausaler Erklärungsversuche die eigentliche Herausforderung dieses Rituals darstellt. „Im Ritual sind gelebte und vorgestellte Welt ein und dasselbe, sie sind in einem einzigen System symbolischer Formen verschmolzen und bewirken daher bei den Menschen jene eigentümliche Veränderung in der Wahrnehmung der Wirklichkeit, [...]“.¹³⁴

Janeways unerschütterlicher Glaube an die Wissenschaft trifft in dieser TV-Folge auf den religiösen Glauben der Nikani. Für dieses Volk gibt es Bereiche des Transzendenten, die mit naturwissenschaftlichen Methoden nicht erklärbar sind. Die Haltung von Captain Janeway ist diejenige, die Star Trek seit Anbeginn ausgezeichnet hat. Die Wissenschaft und das ihr zugesprochene Potential nimmt den Platz des Absoluten ein, denn Religion wird als Form unausgereifter Wahrnehmung, als eine Erkenntnis-Vorstufe, gewertet. Religion wird reduktionistisch interpretiert. Ein Phänomen, das sich zwar zeigt, für das es jedoch keine gegenwärtige kausale Erklärung gibt, wird als zu lösende Aufgabe für die Wissenschaft eingestuft. In dieser Star Trek-Folge ändert sich diese bisherige Serien-Botschaft, denn an Captain Janeway hat eine sichtbare Veränderung stattgefunden. Als der holographische Doktor nach Kes Rettung eine analytisch ausgereifte Erklärungsflut loslässt, antwortet Janeway mit zurückhaltender Begeisterung: „Sie haben die Erklärung perfekt begründet, Doktor. Sehr – (Pause) – wissenschaftlich.“ Die Pause und ihr Gesichtsausdruck vermitteln ihren Zweifel an der ausschließlichen Option wissenschaftlicher Erklärungsmodelle.

Das Raumschiff Voyager wird in drei Folgen von Q heimgesucht, er gibt sich dort vor allem als glühender Verehrer von „Kathy“ Janeway zu erkennen. Durch den von Captain Janeway ermöglichten Freitod eines unglücklichen, im Prinzip unsterblichen Qs (als Sterblicher wird er Qinn genannt) gerät in weitere Folge die Heimatwelt der Qs, das Kontinuum, aus dem Gleichgewicht, was in in einem Bürgerkrieg gipfelt (die Optik ist dem amerikanischen Bürgerkrieg entlehnt). Um künftig Frieden zu sichern erwägt Q, mit Janeway ein Kind zu zeugen, das das Kontinuum erlösen und den Frieden bringen soll. In einer Art Persiflage auf die Verkündigung des Erzengels Gabriel an Maria versucht Q, Captain Janeway von ihrer Auserwählung zu berichten. Als Erklärung für seine Mutter-Wahl führt Q die menschliche Fähigkeit an, Frieden zu stiften und Frieden zu leben - das ist die

¹³⁴ Geertz, 1983, 78.

Roddenberrysche Utopie des 23. und 24. Jahrhunderts. Für Q ergibt das Resultat der Paarung einer allmächtigen Spezies mit einem Menschen einen neuen Führer, einen Messias. Dieser würde in sich die grenzenlose Intelligenz der Q mit den besten menschlichen Eigenschaften, Friedensstiftung und Mitgefühl, vereinen. Captain Janeway lehnt ihre Auserwählung ab und überzeugt Q, dass er sich mit seiner Langzeitpartnerin paaren solle, was einen für einen Bewohner des Kontinuums unüblichen Vorgang darstellt, da diese jenseits der Zeit existieren, somit ewig, und ein linearer Zeitbegriff, der durch den Zeugungsakt, die Geburt und das Aufwachsen eines Kindes gegeben ist, neu und unbekannt ist.

Der letzte Besuch Qs bei Janeway gilt seinem pubertierenden Sohn, dem Captain Janeway als seine Patentante die Sternenflotten-Ideale beibringen soll. Denn anstelle von Frieden und Mitgefühl verursacht der Junior willkürlich Schäden im Universum, was das Kontinuum nicht dulden kann. Der Sohn wird vor das Q-Gericht (nun sind es drei Richter in der aus TNG bekannten Kostümierung) gestellt und zur Sterblichkeit verurteilt (wie schon Q selbst in der TNG-Folge „Noch einmal Q“ (Déjà Q)). Durch eine List kann Q seinen Sohn auf eine Probe stellen, die er letztlich besteht. Q kann das Gericht überzeugen, dass sein Sohn würdig ist, ein Q zu sein. Durch die Sorge um seinen Sohn erscheint der allmächtige Q wieder ein Stück menschlicher.

Die Q-Trilogie (Todessehnsucht/Death Wish, Die Q-Krise/The Q and the Grey und Q2/Q2) in der Serie VOY unterscheidet sich von den TNG Folgen insofern, als Q seine Probleme mittels menschlicher Fähigkeiten, Eigenschaften und Qualitäten gelöst sehen will. War er in TNG noch eine singuläre Erscheinungsform einer allmächtigen Spezies, so zeigen sich in VOY mehrere Qs, darunter auch Frauen. Qs Sorgen, mit denen er Captain Janeway konfrontiert, entstehen im Wechselspiel mit seinesgleichen, er ist ein Q unter vielen. Das gewandelte Bild von Q zeigt ihn als witzigen Womanizer, der zwar noch immer zynisch und spöttisch ist, aber mittlerweile gelernt hat, dass die Menschen über wirksame und heilsame Eigenschaften verfügen.

2.9. Die amerikanische Gesellschaft von 1987 bis 2001

Nach fast zwei Jahrzehnten ist 1987 wieder ein Raumschiff Enterprise via TV-Bildschirme unterwegs, um neue Welten zu erforschen. Ab 1993 folgt die Star Trek-Serie DS9, ab 1995 fliegt in der Serie Voyager eine neue Sternenflotten-Mannschaft durchs All. Es kommt zu Überschneidungen der drei Serien (siehe Anhang 1). Wie auch schon in TOS können die neuen Star Trek-Serien in Bezug zur gegenwärtigen Situation in den USA gesehen und interpretiert werden, entweder als Spiegelbild oder als utopischer Gegenentwurf.

Der amerikanische Historiker Howard Zinn beleuchtet in seinem Werk „Eine Geschichte des amerikanischen Volkes“ kritisch die innen- und außenpolitische Entwicklung der USA von Kolumbus bis zu Präsident Bushs Krieg gegen den Terrorismus. Zinns Fokus ist auf die Auswirkungen gerichtet, die politische Aktivitäten und Aktionen auslösen. Aus der Perspektive der amerikanischen Bevölkerung nimmt er Stimmungen und Veränderungen wahr, die einen Blick auf die Entwicklung des amerikanischen Alltags geben. Sein Blickwinkel ist für die Untersuchung der 1980er und 1990er Jahr sehr geeignet.

Der Serienstart von TNG fällt in die Amtszeit des republikanischen Präsident Ronald Reagan (1981-1989). Nach dem Willen des Präsidenten soll nach der Unsicherheit der Post-Vietnam-Ära wieder ein starkes, selbstsicheres Amerika entstehen. So wird der Fokus auf liberale Wirtschaftspolitik und eine harte außenpolitische Linie gesetzt. Reagans Cowboy-Gehabe vermittelt Recht und Ordnung. Seine Weltanschauung basiert auf seinem christlichen Glauben. Prediger, auch fundamentalistisch orientierte, finden nun wieder stärker Gehör in der Öffentlichkeit.

Außenpolitisch wird Saddam Hussein aus Furcht vor den iranischen Mullahs im ersten Golfkrieg (1980-1988) unterstützt. Auch in Südamerika wird der Krieg gegen den Kommunismus geführt, in Nicaragua erhalten die Gegner der kommunistischen Sandinisten, genannt Contras, aus den USA Geld für den Kampf (Iran-Contra-Affäre). Die Rüstungswirtschaft boomt und Reagan initiiert ein Star Wars-Programm als Rüstungsmaßnahme. Steht in der Kennedy-Ära die Raumfahrt im Mittelpunkt eines Wettlaufs und Kräftermessens mit dem Gegner Sowjetunion, so wird der Weltraum unter Reagan zur Militärzone mit Waffenbestückung erklärt. Erst mit dem Zusammenbruch der Sowjetunion 1991 geht der Kalte Krieg zu Ende.

Roddenberry präsentiert mit TNG der amerikanischen Wirklichkeit mit einer neuen Enterprise-Besatzung ein weiterentwickeltes und der Zeit angepasstes Gegenkonzept. Nach seinem Tod 1991 ändert sich das dahingehend, dass der optimistischen positiven Zukunft eine düstere Komponente in Form der Weltraumstation Deep Space Nine entgegengesetzt wird. Glaube, Sendungsbewusstsein, Religionspraxis und Fundamentalismus werden zu zentralen Themen dieser neuen Serie, für die Rick Berman verantwortlich zeichnet.

Das bemühte, im Vergleich zu DS9 sogar naiv wirkende politische Handeln in TNG rechtfertigt sich aus der Haltung gegen das reaktionäre Klima der Reagan-Administration. Es wird ein utopischer Gegenentwurf einer sozialistisch geprägten Gesellschaft unter amerikanischen Vorzeichen gezeichnet, in der es nicht mehr nur Freund oder Feind gibt und

die die Konflikte des Kalten Krieges hinter sich gelassen hat.¹³⁵ Denn Worf, der als Sicherheitsoffizier auf der Enterprise-D arbeitet, ist ein Klingone und damit ein ehemaliges Feindbild der Föderation (in TOS sind die Klingonen die feindlichen Russen des realen Kalten Krieges).

DS9 (Start 1993) ist kein Gegenentwurf, sondern entspricht vielmehr einem Abbild der reaktionären und kriegstreiberischen Politik der USA. Die verstärkte Sichtbarkeit von Religion im öffentlichen Leben sowie fundamentalistische Haltungen werden thematisiert. Der Dualismus in DS9 findet im realen Amerika seine Entsprechung in Reagans Bezeichnung der Sowjetunion als das „Reich des Bösen“. Der Zusammenbruch der Sowjetunion bedeutet für die amerikanische Rüstungsindustrie ein massives Problem. Unter der republikanischen Präsidentschaft von George H. W. Bush (1989 – 1993) wird ein Feldzug gegen Panama und ab 1990 der erste Irak-Krieg geführt, um den Zugriff auf die Erdölquellen in Kuwait auch weiterhin zu gewährleisten.¹³⁶ Mit einem überwältigen Luftangriff 1991 auf den Irak, der den Krieg rasch zugunsten der USA entscheiden soll, setzt Bush sein Ziel um, die Amerikaner von ihrem Vietnam-Syndrom und damit dem Widerstand des amerikanischen Volkes gegen einen vom Establishment gewünschten Krieg zu befreien.¹³⁷

Die zwei Amtsperioden des Demokraten Bill Clinton (1993 – 2001) sind geprägt vom Versuch, Veränderungen im Bereich Sozialwesen und Diplomatie einzuleiten, was Kritiker zu der Aussage veranlasst hat, er sei dem äußeren Anschein mehr zugewandt als konkreten Inhalten. Letztlich ist es ihm nicht gelungen, nachhaltige Ergebnisse zu hinterlassen.¹³⁸

2.10. Der Stand der Religionszugehörigkeit in den USA 1990 und 2001

Nach 1990 wird 2001 zum zweiten Mal eine repräsentative Umfrage unter amerikanischen Erwachsenen des *Graduate Center of the City University of New York* betreffend „American Religious Identification Suvey 2001“ veröffentlicht. Die über 50.000 Haushalte (nur Festland, d.h. 48 Staaten) umfassende Stichprobe wurde mit der Random-Methode ermittelt, die Interviews über einen Zeitraum von 17 Wochen telefonisch geführt. Die erste und wesentliche Frage nach der Selbstbeschreibung lautet wie folgt: „What is your religion, if any?“¹³⁹. Als Vergleich werden die Ergebnisse der Vergleichsstudie aus dem Jahr 1990 herangezogen. Im nahezu deckungsgleichen Zeitraum zwischen 1987 und 2001 flimmern die drei Star Trek-Serien TNG, DS9 und VOY über die amerikanischen Bildschirme. Die Daten aus dieser

¹³⁵ Vgl. Rauscher, 2003, 139.

¹³⁶ Vgl. Zinn, 2007, 581ff.

¹³⁷ Vgl. Zinn, 2007, 607.

¹³⁸ Vgl. Zinn, 2007, 631-639.

¹³⁹ Kosmin/ Mayer/ Keysar, 2001, 6.

Religionsstudie und deren Veränderungen haben für die Analyse daher Relevanz. Bezeichnen sich 1990 noch 89,5% aller erwachsenen US-Bürger als „religious or somewhat religious“, so sind es 2001 deutlich weniger, nämlich 79,7%. Der Anteil der christlich geprägten Religionen hat ebenfalls abgenommen, von 86,2% auf 76,5%. 2001 behaupten mehr als 27 Mio. Amerikaner (14,1%), dass sie nicht religiös orientiert sind.¹⁴⁰

Neben Gender- und Alterserhebungen werden auch die Religions-Ein-, Aus- und Übertritte erfragt. Rund 16%, das sind mehr als 33 Mio. Amerikaner, haben laut Selbstbeschreibung ihre religiöse Vorliebe bzw. Identifikation gewechselt.

„Perhaps, this phenomenon of “religion switching” is a reflection of a deeper cultural phenomenon in contemporary America. In the early 1990s, the sociologist Wade Clark Roof described the increasingly middle-aged baby boomers as a “generation of seekers.”¹⁴¹ However, the 1990s were also a period of great immigration and great economic boom. Therefore, the religious life of the nation has been influenced by social forces that are wider and more varied than simply the aging of the ‘boomers.’“¹⁴²

Mit dem Tod von Roddenberry 1991 ermöglicht sein Nachfolger Rick Berman den Einzug von Religion auf DS9 in einer in Star Trek noch nicht da gewesenen Form und Intensität. Die Autoren von Star Trek spiegeln die sich intensivierende öffentliche Diskussion über Religion in den USA wider.¹⁴³ Sie bilden die Sinnsuche der Baby Boomer-Generation ab und nehmen eindeutig Stellung zu Religion und Glauben. Die Anhänger der traditionell gotteskritischen Raumschiff-Captains und ihrer Mannschaften werden zeitgleich durch die beiden Crews von TNG und VOY zufrieden gestellt, in denen ein breites Spektrum an Glaubens- und Sinnfindungsmöglichkeiten angeboten wird.

¹⁴⁰ Siehe Anhang1, 2 und 3.

¹⁴¹ Die Autoren der Studie merken hier in einer Fußnote auf Seite 23 an, dass dieser Begriff aus dem Buch von Wade Clark Roof, *A Generation of Seekers: The Spiritual Journeys of the Baby Boom Generation*. San Francisco: Harper, 1993, entnommen ist.

¹⁴² Kosmin/Mayer/Keysar, 2001, 23.

¹⁴³ Vgl. Kraemer/Cassidy/Schwartz, 2003, 6.

3. Q – ein göttliches Wesen?

Roddenberrys Religionskritik aus TOS wird in TNG fortgesetzt, allerdings auf eine neue, reflektierte Art. Enttarnt Captain Kirk schlau die vermeintlichen Gottheiten als Computer oder als andere Spezies, so findet in TNG eine philosophische Auseinandersetzung mit dem Thema „Was ist der Mensch im Vergleich zu einer allmächtigen Spezies“ statt. Diese Frage wird an Q, einem Wesen aus dem Q-Kontinuum (ein *Ort* jenseits von Raum und Zeit), aufgearbeitet. Q tritt zu Beginn der ersten Staffel der neuen Star Trek-Serie *The Next Generation* auf und kann damit die Charaktere der einzelnen Crew-Mitglieder, allen voran Captain Picard, etablieren. Q zählt zu einer der interessantesten Figuren im Star Trek Universum. Er besucht nicht nur wiederholte Male die Crew von TNG, sondern auch die Raumstation DS9 und Captain Janeway vom Raumschiff Voyager.

An Hand welcher Zeichen, Symbole und Codes kann bei Q eine Gott-Ähnlichkeit festgestellt werden? Ist sie für den durchschnittlichen Zuseher oder nur für einschlägig gebildete Menschen wie Religionswissenschaftler, Theologen oder Philosophen erkennbar? Die Antwort auf diese Fragen werden zuerst allgemein, danach in jeder der Folgen gesucht.

Der Name Q, so wird behauptet¹⁴⁴, steht für *Question*, für die *Frage an sich*.¹⁴⁵ Laut Roddenberrys autorisierter Biographie ist der Namensursprung allerdings wesentlich profaner, er wurde zu Ehren einer guten Freundin, Gene Quarton, gewählt. Roddenberry selbst kreierte die Figur von Q und fügte die entsprechende Rahmenhandlung zum Inhalt des Pilotfilms der Autorin Dorothy Catherine Fontana dazu.¹⁴⁶

Der Auftritt von Q bildet den Rahmen für die gesamte TNG Serie und wird gleichzeitig zum Generalthema, das immer wieder auftaucht. Ist in TOS noch jede TV-Folge eine abgeschlossene Geschichte, so wird mit Q eine Figur etabliert, die unvermutet und unerwartet erscheint. Qs Auftreten zieht sich wie ein roter Faden durch TNG und ist eine ständige Prüfung für Picard, der beweisen muss, dass der Mensch fähig ist, in den noch unbekannten Weltraum vorzudringen. Q wird zum Beobachter, Prüfer und Wegbegleiter der Menschen. Er entscheidet, ob der Mensch weiter als bisher gehen darf oder ob er gestoppt werden muss. Denn Freiheit bedingt auch Verantwortung, was auf den biblischen Freiheitsbegriff verweist. Der Weltenrichter als göttliche Instanz, in diesem Fall Q, überprüft diese Freiheit aufgrund einer göttlichen Gerechtigkeit. Dies wird in einer Aussage aus „Gestern, heute, morgen“ (All

¹⁴⁴ Vgl. Landgraf, 2001, 37.

¹⁴⁵ Im Jahr 1972 schrieb Roddenberry das Drehbuch für eine neue TV-Serie, die den Namen eines Roboters *Questor* trug, der ursprüngliche Titel sollte *Mister Q* lauten. Die Serie erlebte nur eine Ausstrahlung, die des Pilotfilms *The Questor Tapes* 1974. Die Annahme, dass sich der Name der TNG-Wesenheit Q auf *Question* beziehen könnte, wird möglicherweise von diesem Roboternamen abgeleitet. (Vgl. Alexander, 1997, 480-484.)

¹⁴⁶ Vgl. Alexander, 1997, 628.

Good Things) deutlich: „[...] denn es gibt kein Ende der menschlichen Freiheit und deshalb auch kein Ende der menschlichen Verantwortung.“¹⁴⁷

Q hat zwar eine Heimat, das jenseits von Raum und Zeit liegende Q-Kontinuum, trotzdem streift er ständig rastlos durch das Universum, immer auf der Suche nach den Menschen, auf deren Schicksal er fixiert scheint. Als Archetypus eines höheren Wesens, das sich ständig in die Belange der Menschen einmischt, treibt er den sonst besonnenen Captain Picard zu Wutausbrüchen. Q, das göttliche Wesen, sucht die Nähe der Menschen, sucht Picard, versucht ihn immer wieder zu prüfen. Letztlich möchte er von ihm anerkannt und geliebt werden. Gott braucht den Menschen, da er ansonsten keinen Sinn sieht („Zeitsprung mit Q“).

DVD 3, Kapitel 3

Q zu Picard: *Nach unserem letzten Zusammentreffen musste ich tatsächlich mein Kontinuum verlassen. Seitdem bin ich ziellos und gelangweilt umhergezogen, meine Existenz entbehrte jeder Aufgabe. Dann erinnerte ich mich an die schönen Zeiten mit Ihnen.*

Q ist, wie auch andere Wesen des Star Trek Universums, körperlos, nimmt aber zumeist die Gestalt eines Menschen an. Sein Kommen und Verschwinden ist begleitet von einem Lichtblitz. In seinen unzähligen Verwandlungen tritt Q nicht nur in Kleidungen unterschiedlicher Zeitalter und Berufssparten auf (womit er stets seine Botschaft unterstreicht), auch seine Sprache passt er den gewählten Figuren an. Meist erscheint er jedoch als Mann in der Sternenflotten-Uniform eines Captains.

3.1. Q – Gott oder Trickster?

Die Figur des Q kann auf zwei Weisen interpretiert werden. Zum einen als gotteskritische Auseinandersetzung zwischen Picard und einem allmächtigen Gott (wie der abrahamitische Schöpfergott), zum anderen können seine Eigenschaften und sein Verhalten Q als Trickster-Gottheit erkennen lassen. Im ersten Fall wird Picard die Möglichkeit gegeben, die Menschheit in ihrer Entwicklung gegenüber einem Gott immer wieder vehement zu verteidigen und zu zeigen, dass die Menschheit sich so sehr weiterentwickelt hat, dass sie keines Gottes bedarf, auch wenn dieser über wesentlich mehr Macht verfügen sollte. Es handelt sich um eine inszenierte, philosophisch geführte Gotteskritik im klassischen Sinn. Interessant daran ist zweifellos, dass Gott als Q Gestalt annimmt und man mit ihm persönlich sprechen kann. Roddenberrys Überzeugung von der Lern- und Entwicklungsfähigkeit der Menschheit wird von Picard in vielen Folgen vor Q dargelegt. Trotz wiederholter Anschuldigungen von Seiten

¹⁴⁷ Vgl. Landgraf, 2001, 37f.

Qs bleibt Picard standhaft in der Verteidigung und der Beweisführung des Entwicklungspotentials der Menschen. Er kann auch als „Die postmoderne Herausforderung, die Q als Gegensatz zu den humanistischen Idealen Picards verkörpert, [...]“¹⁴⁸ betrachtet werden.

Q ist allmächtig, unsterblich und frei, allerdings fehlt ihm eine essentielle Eigenschaft, die ihm vom christlichen Gott trennt und massiv unterscheidet, die Güte.¹⁴⁹ Und Q hat nicht „die geringste göttliche Aura der Heiligkeit.“¹⁵⁰ Ganz im Gegenteil, Q ist ironisch, spöttisch und trickreich. Der Zuseher kann über die süffisante Art seines Auftretens und seine unverblümt direkte Sprache lachen, Picard und seine Crew finden Q allerdings nicht besonders amüsant, sondern halten ihn wegen seiner Unberechenbarkeit für gefährlich. Die Ironie, die Q ständig an den Tag legt, hat ihre Unschuld verloren.¹⁵¹ Dies ist für Umberto Eco ein Merkmal der Postmoderne. „Ironie, metasprachliches Spiel, Maskerade hoch zwei. Weshalb es dann – wenn beim Modernen, wer das Spiel nicht verstand, es nur ablehnen konnte – beim Postmodernen auch möglich ist, das Spiel nicht zu verstehen und die Sache ernst zu nehmen.“¹⁵²

Die Frage, warum eine omnipotente Wesenheit wie Q sich so gänzlich anders verhält als der Glaube an den abrahamitischen Gott vermuten ließe, führt zu einer weiteren Interpretationsmöglichkeit des vorgefundenen Gottesbildes. In diesem zweiten Fall wird das Verhalten und das Potential Qs in Beziehung zu Trickster-Gottheiten gesetzt, untersucht und verglichen.

3.2. Der Trickster, Gott und Kulturheros

Ein „Trickster“ (der englische Begriff bezeichnet einen Gauner und Betrüger) ist eine mythologische Gestalt, der sowohl gute als auch schlechte menschliche Eigenschaften repräsentiert. Im historisch-wissenschaftlichen Kontext findet sich der Begriff Trickster vor allem im Zusammenhang mit der nordamerikanischen Indianer-Mythologie, heute werden auch vergleichbare mythologische Gestalten anderer Kulturen mit diesem Begriff bezeichnet. Der Trickster kann als Kulturheld den Menschen zum Guten verhelfen (so kann beispielsweise der der griechischen Mythologie angehörende Prometheus, der den Menschen das Feuer bringt, als ein mit Trickster-Eigenschaften versehener Kulturheld bezeichnet

¹⁴⁸ Rauscher, 2003, 289.

¹⁴⁹ Vgl. Fritsch/Lindwedel/Schärtl, 2003, 104.

¹⁵⁰ Richards, 2008, 206.

¹⁵¹ Vgl. Rauscher, 2003, 151.

¹⁵² Eco, 1994, 76f.

werden¹⁵³), andererseits wird ihm vorgeworfen, das Böse in die Welt gebracht zu haben. Als „zweiter Schöpfer“¹⁵⁴ ist er durch sein kindisches, eitles, unmoralisches und auch dummes Verhalten für die Unvollkommenheit der Welt verantwortlich. Der Trickster hat in seiner Rolle als zweiter Schöpfer der Welt ihre heutige Form gegeben.¹⁵⁵

Der Trickster ist eine dualistische Figur, er durchkreuzt die Pläne des ersten, höher gestellten Schöpfers. Der Trickster-Mythos ist nicht nur Teil der indianischen Kultur, er ist auch in Eurasien, Afrika, Australien und Südamerika zu finden. Gottheiten mit Trickster-Eigenschaften sind jedoch auch in den so genannten Hochkulturen präsent. Der Trickster kann als eine der ältesten Formen menschlicher Gottesvorstellungen bezeichnet werden.¹⁵⁶

Neben einer menschlichen Gestalt tritt er auch als Tier in Erscheinung, in indianischen Vorstellungen beispielsweise als Rabe, Nerz, Coyote, Hase oder Häher, in eurasischen Kulturen findet man ihn in Gestalt eines Igels oder einer Wachtel, in Afrika/Mali kennt man die Trickster-Figur „bleicher Fuchs“. Die Tiergestalten sind aber nur eine sekundär bedeutsame Form, in der der Trickster auftreten kann. Im Prinzip hat er kein klar definiertes Aussehen, er ist nicht determiniert.

Eine Gottheit mit Trickster-Eigenschaften und -Verhaltensweisen findet sich auch in der griechischen Mythologie in Gestalt des Götterboten Hermes, aber auch in den Dionysos-Kulten. Eine wesentliche Aufgabe von Trickster-Gottheiten ist, Alltagsbeschränkungen aufzulösen und so den Menschen die Möglichkeit zu geben, frei von Gesetzen und Zwängen zu agieren. So ist sowohl bei bestimmten amerikanischen Trickster-Figuren als auch bei ihrem griechischen Pendant Dionysos der ungezügelte und ungebremste Zugang zur Sexualität ein charakteristisches Merkmal. Auch Geschlechtertausch kommt vor, oder es handelt sich bei der Trickster-Gestalt von vornherein um eine zweigeschlechtliche Gottheit (Hermaphrodit).¹⁵⁷ Manche dieser Gottheiten tragen ihren Bezug zur Sexualität als Zeichen zur Schau. So hat beispielsweise die Trickster-Gottheit der Winnebago-Indianer aus Zentral-Wisconsin und Ost-Nebraska einen übernatürlich großen Penis, den sie um ihren Körper geschlungen trägt.¹⁵⁸ Dieser Trickster kann sowohl Mann als auch Frau sein und Kinder gebären, aus seinem Penis züchtet er nützliche Pflanzen. Das verweist auf seine ursprüngliche Natur als eine Schöpfergottheit.¹⁵⁹

¹⁵³ Vgl. Culianu, 2001, 262f.

¹⁵⁴ Culianu, 2001, 263.

¹⁵⁵ Vgl. Culianu, 2001, 262f.

¹⁵⁶ Vgl. Radin, 1956, ix.

¹⁵⁷ Vgl. Kerényi, 1956, 188.

¹⁵⁸ Vgl. Radin, 1956, xf.

¹⁵⁹ Vgl. Jung, 1956, 203.

Die Haupteigenschaft des klassischen Tricksters ist die absolute Ungebundenheit, die er auslebt. Freiheit in jeder Form, meist zum Schaden für die ihn Umgebenden. So bringt er das Chaos, die Unordnung mit sich und ist der Grund für das Böse in der Welt. Ist in einer Kultur eine Trickster-Gottheit vorhanden, hebt sich die Theodizee-Frage (Warum kann ein guter Gott das Schlechte in der Welt zulassen?) auf. Diese Ungezügeltheit, diese absolute Freiheit, übt auf den Menschen seit jeher eine gewisse Faszination aus. „The trickster god, on the other hand, is the transpersonal source of a particular life-style and way of experiencing the world.“¹⁶⁰ Der Trickster lebt seine Leidenschaften aus und stillt immer seinen Appetit, ohne Rücksicht auf Andere. Er hat keine Werte, weder moralische noch soziale, er kennt weder gut noch böse, obwohl er für beides verantwortlich ist. Er ist egozentrisch und tut, was ihm gerade gefällt. Diese Impulsivität hat er allerdings nicht unter Kontrolle. Ihn als „life-spirit“ zu bezeichnen, entspricht zwar seinem Charakter, wird ihm aber nicht ganz gerecht, da es ihn gleichzeitig einschränkt. Denn er ist noch viel mehr als das.¹⁶¹ All diese Eigenschaften beschreiben sehr deutlich Q aus dem Q-Kontinuum.

Die Folge „Rikers Versuchung“ (Hide and Q), in der Q Riker einen Pakt anbietet, erinnert sehr deutlich an den faustschen Mephistopheles von Goethe, der von sich selbst behauptet:

„Ich bin der Geist, der steht verneint! Und das mit Recht; denn alles, was entsteht, ist wert, daß es zugrunde geht; Drum besser wär's, daß nichts entstünde. So ist denn alles, was ihr Sünde, Zerstörung, kurz, das Böse nennt, mein eigentlichstes Element.“¹⁶²

Mephistopheles als Trickster, als Schöpfer und Zerstörer, als Gegenspieler zum christlichen Gott, ist eine Teufelsgestalt mit einer ganz speziellen Aufgabe. Er ist auch mit göttlichen Attributen (Allmacht, Allwissenheit, Unsterblichkeit) ausgestattet, allerdings bildet er die Antithese zum klassischen abrahamitischen Gottesbild. Aber so wie Mephistopheles Faust das Schauen auf das nicht Erkennbare ermöglicht, also die Grenzen menschlicher Erkenntnisfähigkeit überschreiten lässt, so überschreitet auch der Trickster die Grenzen gesellschaftlicher Gesetzgebungen und macht eine andere Art von Lebenszugang möglich.

Da eine Trickster-Figur, als Kulturheld oder Gottheit, sowohl Gutes als auch Böses in sich birgt, kann ein Vergleich mit dem biblischen *Satan* (aus dem Hebräischen *śāṭān*, bezeichnet einen Widersacher¹⁶³) durchaus zielführend sein, da er als gefallener Engel beide Seiten (im chronologischen Ablauf) repräsentiert. Im Buch Hiob wird Satan als einer der Gottessöhne

¹⁶⁰ Kerény, 1956, 189f.

¹⁶¹ Vgl. Radin, 1956, ix.

¹⁶² Goethe, 1989, 39.

¹⁶³ Vgl. Frey-Anthesin, 2007, Kap.1.

(dieser Begriff steht hier für „Engel“) bezeichnet (Joh 1,6). Auf der Verhaltensebene können Parallelen zwischen Satan und einem Trickster gezogen werden. So bedienen sich sowohl Satan als auch der Trickster der Rolle des Verführers, oftmals in Verkleidung. Hiob wird auf Vorschlag Satans durch Gott auf seine Gottesfurcht hin geprüft, Satan verführt an dieser Stelle Gott selbst (Joh 1, 6-12). Im christlichen Neuen Testament wird Jesus in der Wüste vom Teufel, Satan, in Versuchung geführt (Mt 4, 1-11). Der Aspekt der Verführung ist sowohl Satan als auch dem Trickster zuzuschreiben.

Laut der psychologischen Analyse C. G. Jungs ist der Trickster ein sehr alter Archetypus. „In his clearest manifestations he [the trickster, Anmerkung GRS] is a faithful copy of an absolutely undifferentiated human consciousness, corresponding to a psyche that has hardly left the animal level.“¹⁶⁴ Der Trickster als erste Evolutionsstufe des menschlichen Bewusstseins bedeutet gleichzeitig, dass die Trickster-Eigenschaften in jedem Menschen präsent sind. Als Archetypus repräsentiert er das ungezähmte Wesen des Menschen, das noch frei von den Schranken der Zivilisation agiert. Die Bewusstseinsstufe, die der Trickster repräsentiert, ist in ständiger Schwankung begriffen. Manchmal ist er sich seiner selbst bewusst und dann wieder nicht, er begreift seinen Körper nicht als Einheit und lässt beispielsweise seine beiden Hände miteinander kämpfen. Er ist vieles gleichzeitig, Tier, Mensch, Gott. Als diese Einheit kann er als Vorläufer des christlichen Erlösers gesehen werden.

So kann man Trickster-Eigenschaften auch bei Schamanen und Medizinmännern ausmachen, die oftmals einen Deal eingehen, um für den Heilungssuchenden eine Lösung zu finden. So wird ein geringeres Übel in Kauf genommen, um das größere Übel aus der Welt zu schaffen. „[...] that the wounded wonderer is the agent of healing, and that the sufferer takes away suffering.“¹⁶⁵

Im Mittelalter wurden zwischen Weihnachten und Neujahr Spiele und Tänze in den Kirchen aufgeführt, die Ende des elften Jahrhunderts *festum stultorum* (Fest der Narren) genannt wurden. Hier wurde die unterm Jahr geltende Ordnung aufgehoben und ins Nürrische gewandelt, die Teilnehmer waren Priester und Bischöfe sowie das gläubige Volk. Die Hierarchie wurde auf den Kopf gestellt, so wurden beispielsweise Kinder zu Bischöfen gewählt. Im fünfzehnten Jahrhundert wurde diesem exzessiven Treiben, das an die *Saturnalien* (altrömisches Fest zu Ehren des Gottes Saturn¹⁶⁶) erinnert, von der theologischen Fakultät in Paris ein Ende gesetzt. Diese mittelalterlichen Verkleidungsspiele (Carneval)

¹⁶⁴ Jung, 1956, 200.

¹⁶⁵ Jung, 1956, 196.

¹⁶⁶ Vgl. Grant/Hazel, 2008, 369.

fanden ihre Fortsetzung in den komischen Charakteren (beispielsweise Pulcinella oder Cucorognas) auf den italienischen Theaterbühnen.¹⁶⁷ Als eine Referenz an die Trickster-Figur hat sich der Clown in die Gegenwart gerettet.

Die Trickster-Eigenschaften als Archetypus der Menschheit - entstanden in archaischer Vorzeit - zu definieren, ist die eine Möglichkeit, die als Basis für Analysen und Theoretisieren über den Sinn und Nutzen dieses Mythos dient. Bei nordamerikanischen Indianerstämmen (beispielsweise den Winnebagos) ist der Trickster jedoch einer, der einen gegenwärtigen Bezug darstellt. Die Geschichten über ihn dienen der Unterhaltung, es gibt keinen Bedarf, über den dahinter liegenden Sinn nachzudenken. Der Trickster ist ganz einfach Teil ihrer Kultur.

In den Yoruba-Mythen des westafrikanischen Nigeria ist Eshu eine Trickster-Figur unter den Gottheiten. Ähnlich dem Kulturhelden Prometheus, der den Menschen das göttliche Feuer gebracht hat, stellt Eshu die Verbindung zwischen den Menschen und Göttern durch das Ifa-Orakel her. Der Mythos erzählt, dass die sechzehn Gottheiten von den Menschen nicht mehr die notwendige Verehrung erhielten, denn es wurden keine Opfer mehr dargebracht und die Gottheiten hungerten. Eshus Idee war, den Menschen etwas zu schenken, damit sie sich wieder den Göttern zuwenden. Das Geschenk war das von Orisha Orúnmilà gestiftete Ifa-Orakel, das den Menschen ermöglicht, in die Zukunft zu sehen und ihr Schicksal zu begreifen. „[...] human beings end up with a power they did not have before, and the gods end up fed but a bit less sovereign.“¹⁶⁸

Loki, eine Gottheit der nordischen Mythologie, ist ein „rätselhafter und vieldeutiger Gott.“¹⁶⁹ Er gibt und gab selbst Religionshistorikern Rätsel auf. So bezeichnet etwa Georges Dumézil das Studium Lokis als „Das Problem Loki“¹⁷⁰. Denn obwohl er in vielen Mythen eine bedeutende Rolle spielt, wurde er nicht kultisch verehrt, er ist eine Gottheit ohne eigentliche Funktion. Ob er von Anfang an als Gottheit gesehen wurde oder ob er als eine Art volkstümliche Märchenfigur erst zu einem späteren Zeitpunkt in die Mythen aufgenommen wurde, ist nicht gesichert. Dass er maßgeblich Anteil in den Erzählungen über Odin und Þórr hat, verweist allerdings auf seine große und zentrale Bedeutung. Loki ist gleichzeitig Freund und Feind der Götter und, wie auch andere Trickster-Figuren, zweigesichtig. „Als erfinderischer Vertrauter und als gefährlicher Possenspieler“¹⁷¹ zeigt sich Loki einmal als der Gute, ein anderes Mal als der Böse, wobei seine dunkle Seite überwiegt. Als Kulturheld gilt er

¹⁶⁷ Vgl. Jung, 1956, 199.

¹⁶⁸ Hyde, 1998, 113.

¹⁶⁹ Eliade, 1979, 148.

¹⁷⁰ Dumézil, 1959, 1.

¹⁷¹ Dumézil, 1959, 2.

durch die Erfindung des Fischernetzes.¹⁷² Loki wird in der Edda-Erzählung des Isländers Snorri Sturluson (1178-1241)¹⁷³ im Kapitel 33 des Gylfaginning (Hauptteil der Snorra-Edda) wir folgt vorgestellt:

„Zu den Asen rechnet man auch noch jenen, den einige den Streitbringer der Asen, den Urheber alles Truges und den Schandfleck der Götter und Menschen nennen. Er heißt Loki oder Lopt, [...] Loki ist schmuck und schön von Ansehen, doch böse von Gemütsart, äußerst mannigfaltig im Auftreten. Er besitzt eine allen anderen Menschen überlegene Schlauheit, Abgefemtheit nennen wir sie, und listige Mittel für jeden Zweck. Er brachte die Asen fortwährend in schwere Verlegenheit und befreite sie daraus oft durch listige Anschläge.“¹⁷⁴

Loki ist Meister der Verwandlung, so nimmt er beispielsweise die Gestalt jedes Tieres an, um herauszufinden, welches das schwerste Leben hat.¹⁷⁵ Auch Naturerscheinungen wie beispielsweise das Erdbeben werden ihm zugeordnet.¹⁷⁶

3.3. Q - ein Trickster

Das, was Q charakterisiert, ist seine nahezu kindliche Neugier, seine Lust am Spielen und Verwandeln, sein plötzliches Auftauchen und Verschwinden, seine Unberechenbarkeit und sein Interesse für die Menschen. Optisch bildet er das Gegenkonzept zu dem rund 50-jährigen Captain Picard, der fast kahl und eher klein von Wuchs ist. Q ist jünger und attraktiv, groß, hat eine gute Figur, sinnliche Lippen und volles dunkles Haar. Durch seine Körpergröße blickt er meist auf Picard herab, was seinen machtvollen Status unterstreicht.

Im Lauf der Serien wird dem Zuseher bewusst, dass nicht alle Mitglieder des Kontinuums Qs unberechenbares Verhalten an den Tag legen, für das er auch bestraft wird. Q ist in seinem Auftreten und Benehmen einzigartig, wie es ein anderer Q (der zur Unterscheidung Qinn genannt wird) in der VOY-Folge „Todessehnsucht“ (Death Wish) beschreibt:

DVD 10, Kapitel 7

Q: *Ich glaube an die ultimative Reinheit der Q.*

Quinn: *Du, der Du vom Kontinuum verbannt und sterblich gemacht wurdest, um für Deine Verbrechen zu bezahlen.*

Q: *Ich habe gebüßt und bin nun ein wiedergeborener Q. Dieses Leben liegt hinter mir.*

Qinn: *Wie schade. Denn in vielerlei Hinsicht hat mich dieses Leben inspiriert.*

¹⁷² Vgl. Simek, 1995, 246.

¹⁷³ Vgl. Dumézil, 1959, 6.

¹⁷⁴ Dumézil, 1959, 43.

¹⁷⁵ Vgl. Dumézil, 1959, 47.

¹⁷⁶ Vgl. Ebenbauer, 1984, 516.

Q. *Das hat es? Ganz ehrlich?*

Qinn: *Oh, ja. Das hast Du überhaupt nicht gewusst? Verstehen Sie, Captain, Q rebellierte gegen diese Existenz, indem er sich weigerte sich zu benehmen. Er war völlig unkontrollierbar und benutzte seine Kräfte in unverantwortlicher Weise nur zu seinem eigenen Vergnügen. Und er brauchte dieses Vergnügen sehr. Denn hier zu Hause konnte er kein Vergnügen finden.*

Q: *Und ich habe für mein unangemessenes Verhalten bezahlt.*

Qinn: *Nein, nein, wir haben dafür bezahlt, indem wir Dich zwangen, damit aufzuhören. Aber für einen Augenblick hattest Du damals unsere Aufmerksamkeit, meine Aufmerksamkeit. Du gabst uns ein Gesprächsthema. Aber dann unterwarfst Du Dich - wie ein braver kleiner Q - dem Willen des Kontinuums und bist zu einem guten, absolut loyalen Mitglied des Kontinuums geworden. Aber ich vermisse diesen absolut unbezähmbaren Q, den, der mich dazu gezwungen hat nachzudenken.*

Bringt man Q nun mit den besprochenen Trickster-Gottheiten bzw. Kulturhelden in Verbindung, so fällt auf, dass der nordische Loki als Ideenlieferant fungiert haben könnte. Nicht nur das schmutzige und schöne Aussehen teilt er mit Q, auch die Kulturleistung Lokis, die Erfindung des Fischernetzes¹⁷⁷, erscheint in der ersten Begegnung zwischen Q und den Menschen: Mit einem Energienetz fängt er das Raumschiff und hindert es am Weiterfahren. Loki ist schlau, listig und neugierig und verwandelt sich gerne, auch das hat Q mit ihm gemeinsam. Lokis Zuständigkeit für Naturerscheinungen wie Erdbeben kann man mit dem unbedacht verspielten Eingreifen Qs in den Lauf von Planeten bzw. ganzer Universen vergleichen.

3.4. Die einzelnen Q-Episoden aus TNG

Die nachstehende Abfolge der Q-Episoden entspricht der Reihenfolge der Erstausstrahlung in den USA. Aus den vier Ebenen der Filmanalyse nach Faulstich (sie sind unter Punkt 1.4.2.1. angeführt) wähle ich zur Beschreibung des Inhalts der jeweiligen Q-Folge die Handlungsanalyse, indem ich detailgenau den Handlungsablauf beschreibe. Im Anschluss wird die Analyse der Normen und Werte aus religionswissenschaftlicher Perspektive durchgeführt. Als Grundlage für diese Interpretation dient der exakt beschriebene Handlungsablauf, der Aufschluss über den Erzählstrang, die Art der Darstellung des Wesens Q, seines Tun und Treibens, und die Reaktion der Enterprise-Crew gibt. Für die vier Folgen, die neben der ersten und letzten Doppelfolge für die Encodierung der Göttlichkeits-Aspekte Qs ausschlaggebend sind, wird ein detaillierter Handlungsablauf erstellt. Es betrifft dies die Folgen:

¹⁷⁷ Vgl. Simek, 1995, 246.

- Rikers Versuchung (Hide and Q)
- Zeitsprung mit Q (Q Who)
- Noch einmal Q (Déjà Q)
- Willkommen im Leben nach dem Tod (Tapestry)

Die beiden übrigen Q-Folgen aus TNG werden inhaltlich nur kurz beschrieben, um den chronologischen Handlungsverlauf innerhalb der Serie deutlich zu machen. Von den beiden Doppelfolgen werden ebenfalls nur kurze Inhaltsangaben verfasst, da unter Punkt 4 jeweils ein Sequenzprotokoll einer Schlüsselstelle erstellt wird. Auf dieser filmischen Mikro-Ebene werden die Codes der beiden Zeichensysteme Film und Religion (hier die Darstellung der göttlichen Aspekte von Q) untersucht. Kurze Inhaltsangaben werden von diesen Folgen angeführt:

- Der Mächtige (Encounter at Farpoint I) und Mission Farpoint (Encounter at Farpoint II)
- Gefangen in der Vergangenheit (QPid)
- Eine echte Q (True Q)
- Gestern, Heute, Morgen, Teil I (All Good Things I) und Gestern, Heute, Morgen, Teil II (All Good Things II)

3.4.1. Doppelfolge zum Serien-Start:

Der Mächtige (Encounter at Farpoint I) / Mission Farpoint (Encounter at Farpoint II)

Q, gespielt von John de Lancie, tritt in der Doppelfolge zum Serienstart „Der Mächtige“ und „Mission Farpoint“ (Encounter at Farpoint I+II) als allmächtiger Ankläger der Menschheit auf. Sein Ziel ist es, die Enterprise daran zu hindern, in die noch unbekannten Teile des Universums, die hinter Farpoint-Station liegen, vorzudringen, da er die Menschen für eine barbarische und gefährliche Rasse hält. Der Name Farpoint bezeichnet treffend den letzten Außenposten am Rande des bisher bekannten Universums, dahinter befinden sich die unbekannten, unendlichen Weiten des Weltraums.

Bevor Q allerdings als Person in Erscheinung tritt (er kommt und geht mit einem Fingerschnippen und einem Lichtblitz), behindert er das Raumschiff an der Weiterfahrt, indem plötzlich ein riesiges Energie-Netz aus dem Nichts auftaucht und das Raumschiff gefangen nimmt. Dies kann als Verweis auf Lokis Kulturgabe an die Menschen, das Fischernetz, gedeutet werden.¹⁷⁸ Seinen ersten Auftritt absolviert Q im Kostüm eines Seefahrer-Kapitäns des 15. Jahrhunderts, Sprache und Gestik entsprechen den Hollywoodfilmen, die in dieser Epoche spielen.

¹⁷⁸ Vgl. Simek, 1995, 246.

DVD 1, Kapitel 1

Q (Stimme mit Hall): *Wollet zur Kenntnis nehmen, dass Eure Art bereits zu weit in die Tiefe der Galaxis vorgedrungen ist. Kehret in Euer eigenes Sonnensystem zurück, und zwar stehenden Fußes.*

Picard: *Das ist ein beachtlicher Befehl. Könnten Sie uns vielleicht wissen lassen, wer oder was Sie sind?*

Q: *Wir nennen uns Q, wenn es Euch beliebt. Wir gestatten Euch, Uns so anzureden. Behaltet es im Gedächtnis. (Zwei Besatzungsmitgliedern wird der Eintritt auf die Brücke durch ein Energienetz verwehrt). Ich tue Euch kund, ich bin auch ein Schiffskapitän. Ich hoffe, dadurch verstehen wir uns besser. Kehret zurück von wo Ihr kamt. (Ein Besatzungsmitglied will eine Rettungsaktion starten, Q zu ihm gewandt:) Elender! (Mann vereist und fällt um)*

Picard: *Data, sofort den Arzt.*

Troi: *Er ist steif gefroren.*

Picard (zu Q): *Er hätte Sie nicht verletzt, der Phaser ist nur auf Betäuben eingestellt.*

Q: *Würdet Ihr die Menschen kennen so wie ich, Captain, würdet Ihr Euch dann kampfflos fangen lassen? Und nun kehret zurück, ansonsten droht Euch der sichere Tod.*

Um die menschliche Agressionsbereitschaft zu unterstreichen, tritt er in verschiedenen Kostümen von humanoiden Kriegern diverser Epochen auf der Brücke auf. Captain Picard begreift sehr rasch, mit wem er es hier zu tun hat und bespricht dies mit der Schiffspsychologin Deanna Troi.

DVD 1, Kapitel 3

Picard: *Commander, als meine Beraterin sagen Sie mir bitte, auf was sind wir Ihrer Meinung nach gestoßen?*

Troi: *Ich spüre etwas, was jenseits der Grenzen liegt, was wir als Lebensform bezeichnen.*

Picard: *Jenseits der Grenzen?*

Troi: *Ja, sehr weit fortgeschritten, Sir, oder – zweite Möglichkeit – vollkommen unterschiedlich zu uns.*

Die Eigenschaften, die Q von anderen Lebensformen unterscheiden, sind göttliche Attribute wie Allmächtigkeit, Allwissenheit, Omnipräsenz und Unsterblichkeit. Die Göttlichkeit dieser Eigenschaften verweist auf ein westlich geprägtes Gottesbild. Q wird durch sie göttlich, obwohl auch für den Zuseher ganz klar ist, dass Q nur ein Mitglied einer sehr weit entwickelten Spezies ist, die außerhalb der Begriffe Raum und Zeit existiert. Q wird als ein Wesen bezeichnet, das ganz anders – vollkommen andersartig – ist als alle bis zu diesem Zeitpunkt im 24. Jahrhundert bekannten Spezies. Viele theologische Gottesbeweise und

Gottesbegriffe arbeiten mit dieser Differenzierung. Diese Beschreibung der völligen Andersheit verstärkt die Göttlichkeit Qs. Captain Picard nimmt die Bedrohung durch dieses allmächtige, aber unberechenbare Wesen sehr ernst.

DVD 1, Kapitel 2

Picard: „*Computerlogbucheintrag der Enterprise, Captain Picard, Zusatzeintrag. [...] Jetzt geht es um die unglaubliche Macht des Wesens Q, können wir es wagen, uns ihr entgegenzustellen?*“

Da das unbekannte Wesen die Enterprise weiterhin verfolgt, trennt Picard die Untertassensektion des Raumschiffs vom Antriebssektor ab, um den Großteil der Besatzung der Bedrohung nicht aussetzen zu müssen. Die Antriebssektion nimmt daraufhin Kurs auf den Gegner. Picard erklärt seine Kapitulation. Wieder wird das Schiff von einem Energienetz gefangen. Im nächsten Augenblick befinden sich die Offiziere (Data, Troi und Yar) und der Captain vor Gericht und werden von Q für die Verbrechen der Menschheit angeklagt (siehe Punkt 4.1.3.).

Die Enterprise setzt danach ihre Reise fort, um auf dem Planeten Deneb IV den Fortschritt der Bauarbeiten für Farpoint-Station zu überprüfen. Dort werden auch der Erste Offizier, Commander Riker, und Dr. Crusher (gemeinsam mit ihrem Sohn Wesley) an Bord genommen. Auf dem Planeten erleben Riker und Dr. Crusher merkwürdige Dinge. Das, was sie sich wünschen, existiert plötzlich. Der Bau von Farpoint-Station geht ungewöhnlich schnell voran, was sich der zuständige Beauftragte an die eigenen Fahnen heftet. Da Councillor Troi heftige Gefühle von Schmerz, Einsamkeit und Verzweiflung wahrnehmen kann, untersucht die Mannschaft die Untergeschoße der Raumstation, deren Bausubstanz den Menschen fremd ist. Plötzlich wird die Siedlung auf dem Planeten von einem fremden Raumschiff beschossen, Farpoint-Station selbst wird nicht angegriffen. Durch Nachforschungen kann die Crew letztlich beweisen, dass die Bewohner von Deneb IV ein außerirdisches Wesen gefangen genommen haben, es versklavten und aus ihm die Raumstation bildeten. Ein zweites Wesen (das aussieht aus wie eine Riesenqualle) taucht auf um seinen Gefährten zu befreien. Mit Unterstützung der Enterprise-Crew gelingt dies auch. Picard und seine Mannschaft können die ihnen gestellte Aufgabe durch Klugheit und Mitgefühl lösen, die angedrohte Verurteilung ist vorerst abgewandt. Allerdings kündigt Q an, irgendwann wieder aufzutauchen, was er auch tut.

3.4.2. Rikers Versuchung (Hide and Q)

3.4.2.1. Detaillierter Handlungsablauf

Der chronologische Ablauf der Handlung dieser Folge wird nachstehend detailliert beschrieben, die Szenenwechsel werden durch neue Absätze sichtbar gemacht.

Noch in der ersten TNG-Staffel kommt es nach der Doppelfolge zu einem weiteren Besuch von Q. Die Enterprise-D ist nach einem Hilferuf zu einem medizinischen Rettungseinsatz mit rund 500 Verletzten unterwegs, als eine leuchtende Kugel, aus der sich dann das schon aus der Doppelfolge bekannte Energienetz vor dem Raumschiff aufspannt, das Raumschiff zum Anhalten zwingt.

Q erscheint als dreiköpfige Schlange auf der Brücke, dann als Mensch in der Uniform eines Sternenflotten-Admirals. Danach wird die Intro eingespielt.

Picard versucht auf der zeitlichen Ebene mit Q zu verhandeln: Erst der Rettungseinsatz, danach würden Qs Vorschläge zur Verwirklichung einiger der unvorstellbaren menschlichen Träume angehört. Q lehnt ab, Picard macht ihm wegen der Beschuldigung, die Menschheit sei eine dumme unzivilisierte Rasse, Vorwürfe. Q gibt zu erkennen, dass er an der Menschheit interessiert ist („Was wollen Sie? Q ist an Ihnen allen interessiert“). Q wirft dem Captain vor, nur seine militärischen Vorschriften im Kopf zu haben. Dann wendet er sich mit sanfter Stimme zu Riker (ruhige Musik setzt ein). Riker meint: „Wir haben keine Zeit für Ihre Spielchen.“ Q ist verwundert, dass sein Angebot als Spielchen bezeichnet wird und kündigt nun ein gefährliches und tödliches Spiel an.

Alle (Riker, Data, Worf, La Forge und Yar) auf der Brücke, außer Picard, werden auf einen unbekannten Planeten transferiert.

Picard findet sich allein auf der Brücke wieder. Er muss erkennen, dass er der Einzige auf dem Raumschiff ist und dass die Computer nicht funktionieren. Er kann die Brücke nicht verlassen.

Auf dem fremden Planeten lädt Q in der Uniform eines napoleonischen Feldmarschalls aus dem 18. Jahrhundert Riker zu sich ins Feldlager (ein offenes Zelt) ein. Q erklärt Riker, dass er an der menschlichen Zukunft interessiert sei, aber nicht wüsste, wo die menschliche Triebfeder zur Veränderung letztlich hinführe. In dem von ihm angekündigten Spiel geht es darum, ob einer der Sternenflotten-Offiziere überleben kann. Als Q zugibt, dass er nicht fair spielen will und Yar das missbilligt, lässt Q sie verschwinden. Sie sei auf der Strafbank, erklärt er, wenn einer der Crew im Spiel stirbt, muss sie Platz machen und würde für immer im Nichts verschwinden.

Yar trifft auf der Brücke beim Captain ein und erzählt von ihrer Angst. Picard tröstet sie etwas unbeholfen, aber liebevoll. Q erscheint und spottet über Picards Trost und hebt Yars Strafe auf. Picard erkennt, dass es Q auf Riker abgesehen hat und wettet mit Q, dass Riker ihn schlagen würde. Qs Wettgewinn ist das Raumschiff-Kommando, Picards, dass Q die Wege der Menschheit nicht mehr kreuzt.

In der Zwischenzeit spioniert Worf auf dem fremden Planeten ein Lager mit tierisch aussehenden Soldaten aus.

Auf dem Raumschiff sitzt Q im Büro Picards und blättert in einem Buch. Picard fragt Q, warum er immer Spiele spielt und nicht normal kommuniziert. Q verweist darauf, dass alles ein Spiel sei und dies sogar schon Shakespeare verstanden hätte. Beide werfen sich Shakespeare-Zitate an den Kopf, Q ist verärgert und verschwindet.

Auf dem Planeten beraten sich die restlichen vier Sternenflottenoffiziere, was zu tun ist. Riker fragt Data, ob er weiß, was hier passiert. Data dreht seinen Kopf zu Riker, es ist nicht Data sondern Q, der wie Data aussieht. Er verkündet, dass Riker seine Leute retten könne, denn Q habe ihm die Kraft dazu verliehen, die Kraft Qs. Der echte Data taucht auf, und Riker hört Q noch drei Mal rufen: „Nutzen Sie ihre Kraft!“ Riker hebt seine Hand und bemerkt, dass seine Leute verschwinden.

Auf der Enterprise-D betritt Picard die Brücke, Yar sitzt dort. Picard versucht das Raumschiff zu starten und erkennt, dass keine Zeit vergangen ist und das Schiff nie angehalten hat. Data, Worf und La Forge erscheinen auf der Brücke. Sie berichten, was ihnen zugestoßen ist. Obwohl Riker noch nicht zurück ist, setzt das Raumschiff die Rettungsmission fort.

Auf dem fremden Planeten führen Riker und Q ein Gespräch, Q hat nun eine Sternenflottenuniform an. Q ist verwundert, dass Riker keine Dankbarkeit für die Gabe der Allmacht zeigt, sondern nur schallend lacht. Riker fragt Q, was er mit seinem Geschenk bezwecken wolle, was Q verärgert. Q erzählt vom Kontinuum („Wir halten uns in den grenzenlosen Weiten des Universums auf“). Auf Farpoint musste die Spezies der Q erkennen, dass die Menschen doch mehr Potential haben als angenommen und sich im Laufe der weiteren Evolution unvorstellbar entwickeln werden, unvorstellbar selbst für die Q. Die Qs wollen mehr über den menschlichen Impuls erfahren, der die Menschen antreibt, zu forschen um sich zu entwickeln. Das ist der Grund, warum die Q Riker zu einem der ihren machen wollen: um das Wesen der Menschen zu analysieren. Riker stimmt nicht zu, da er Q nicht ausstehen kann.

Daraufhin verschwindet Q, und gleich danach erscheinen alle Sternenflotten-Offiziere, der Captain und Wesley auf der Planetenoberfläche. Die tierischen Soldaten greifen an, die Crew kann sich nicht verteidigen, da ihre Waffen verschwunden sind. Worf wird getötet und auch Wesley wird von einem Messer durchbohrt. Riker gebietet dem Einhalt, indem er seine Hand hebt. Plötzlich baut sich ein Energienetz zwischen der Crew und den angreifenden Soldaten auf. Picard erkennt, dass Riker das durch seine Macht verursacht hat. Mit dem Ausruf: „Das ist noch nicht alles!“ werden alle zurück auf das Raumschiff teleportiert, Worf und Wesley leben.

In seiner Logbuch-Eintragung vermerkt der Captain, dass das Schiff auf dem Weg zum Hilfseinsatz ist, aber auch Riker Hilfe benötigt, denn das, was ihm widerfahren ist, liegt außerhalb der Erfahrung der Menschen.

Riker betritt das Büro des Captains und setzt sich. Picard befürchtet, dass die Menschen noch nicht fähig sind, mit der Q-Kraft umzugehen, er hält das für zu gefährlich. Riker verspricht, dass er nie wieder diese Kraft nutzen will.

Die Hilfsmannschaft beamt sich zum unterirdischen Ort des Unglücks, wo nur mehr einige Menschen am Leben sind. Sie finden unter den Trümmern noch die Leiche eines kleinen Mädchens. Data fordert Riker auf, seine Q-Kräfte zu nutzen und das Leben des Mädchens zurückzuholen. Riker lehnt ab, da er sein Wort gegeben hat.

Zurück auf der Brücke wirft Riker Picard vor, ihm sein Wort abgezwungen zu haben, da er ansonsten das Mädchen hätte retten können. Picard befürchtet, dass sich Riker zu sehr an den Zustand der Macht gewöhnen könnte. Riker verlangt ein Gespräch mit dem Captain und den Offizieren, sobald Zeit dazu sei. Picard ist einverstanden – aber erst, nachdem die Rettungsaktion beendet worden wäre.

Das Gespräch findet auf der Brücke statt, die Riker als Letzter betritt. Picard macht Riker klar, dass dieses Treffen nur aufgrund seiner Zustimmung stattfindet, was Riker mit „Ja natürlich, Jean-Luc“, beantwortet. Wesley und seine Mutter, Dr. Crusher, betreten die Brücke, die Anwesenheit von Wesley ist von Riker nicht erwünscht, er lässt sie aber doch zu. Alle nehmen Platz, Riker steht vor der Offiziersmannschaft und hält breitbeinig eine Rede, dass er trotz seiner unglaublichen Kräfte er selbst geblieben sei. Er bemerkt, dass die Crew sich nicht wohl fühlt. Picard macht Riker darauf aufmerksam, dass Macht korrumpiert und dass sich bereits Änderungen eingestellt hätten. So würde Riker ihn mit Vornamen ansprechen, das sei neu. Riker argumentiert, dass seine Kräfte die Mannschaft gerettet hätten. Für Picard ist dies nicht relevant, da Q diese Situationen künstlich herbeigeführt hat. Aus Yars Sicht benutzt Q

die Menschen nur als Versuchskaninchen. Dem widerspricht Riker, der Qs Bewunderung für die Menschen darlegt. Diese Ansichten sind Picards Meinung nach bereits manipuliert.

Aus einem dunklen Winkel des Brücken-Raumes ertönt die Stimme Qs: „Denkst Du immer noch, dass das Deine Freunde sind, Bruder?“ Q tritt als Mönch verkleidet (braune Kapuzenkutte, Strick, er erinnert an einen Franziskaner-Mönch) aus dem Dunkel, erst im Licht ist sein Gesicht zu sehen. Er fordert die Anwesenden auf, um Verständnis und Mitgefühl zu beten. Picard lehnt dies erbost ab. Er fragt nach der eigenen Identität Qs, da er sich immer wieder verkleide. Als Picard ihm vorwirft, nicht die Wahrheit zu suchen, sondern nur alles über die Menschheit erfahren zu wollen, hält Q Picard das Kreuz mit den Worten entgegen: „Ich vergebe Dir Deine Blasphemie, oh Mensch.“ Picard wendet sich lachend an Riker und fragt ihn, ob er nicht die Taschenspieler-Mentalität Qs erkennen könnte. Q bezichtigt Picard des Neides und der Eifersucht. Er fordert Riker auf, jedem Mitglied der Mannschaft noch ein Abschiedsgeschenk zu machen. Als Riker die Zustimmung des Captains einholt, bekommt er Qs Spott zu spüren, da er um Erlaubnis zum Schenken fragt. Picard lässt das Beschenken zu, jedem auf der Brücke steht es frei, mit Riker zu kooperieren. Mit den Worten „Habt keine Angst!“ fordert Riker alle auf, ihre Wünsche zu nennen. Als Dr. Crusher Wesley nahe legt zu gehen, erfüllt Riker seinen unausgesprochenen Wunsch und macht ihn zehn Jahre älter, er ist jetzt ein Mann. Data will seinen sehnlichsten Wunsch, Mensch zu sein, nicht erfüllt haben, da er nicht eine Illusion gegen eine andere ausgetauscht wissen will. La Forge macht Riker sehend, was er nicht bleiben möchte, da er Q nicht zu Dank verpflichtet sein will. Riker lässt ihn wieder erblinden. Für den einsamen Wurf lässt Riker eine Klingonin erscheinen, sie beginnen ein Liebesspiel, das Worf abbricht, da ihm seine alte Welt fremd geworden ist. Auch Wesley möchte lieber von selbst altern und bittet um Rückverwandlung. Nun erkennt Riker, dass Picard damit gerechnet hat, dass seine Mannschaft so reagieren würde, und er kommt sich wie ein Idiot vor. Picard reißt Q die Kapuze vom Kopf und schickt ihn fort. („Das Spiel ist vorbei, Sie haben hier nichts mehr zu suchen.“) Picard erinnert Q an seine Wettschulden und droht, dass das Kontinuum ihn zur Rechenschaft ziehen würde, sollte er sich nicht fair verhalten. Q gerät in Panik, da es scheint, dass Picard Recht hat und das Kontinuum ihn zum Aufgeben zwingt. Mit einem Aufschrei verschwindet Q. In diesem Moment ist Wesley wieder ein Junge und die Klingonin verschwindet.

Alle befinden sich plötzlich wieder an ihrem ursprünglichen Ausgangspunkt auf der Brücke nach der Beendigung der Rettungsaktion. Sie erkennen, dass Q die Zeit angehalten hat. Picard meint auf die Frage Datas, dass es in Zukunft möglicherweise leichter sein würde, Raum und Zeit zu handhaben als die menschliche Natur. Nun sitzt Riker wieder auf seinem

Platz rechts neben Picard und nimmt seine Anweisungen entgegen. Mit Picards Befehl „Volle Kraft!“ endet diese Episode.

3.4.2.2. Religionswissenschaftliche Interpretation

Die religionswissenschaftliche Interpretation basiert auf der Frage, welche Werte und Normen Qs, des Captains und der Sternenflotten-Offiziere decodiert werden können.

Die Crew wird auf ihrem Weg, Leben zu retten von Q gestoppt. Rasche Hilfe am Unglücksort wäre nötig, aber die Mannschaft muss sich mit Q befassen, das wird dem Zuseher vermittelt. Die menschlichen Eigenschaften des Mitgefühls und der selbstverständlichen Hilfestellung werden gleich zu Beginn der Folge von Q durchkreuzt und als irrelevant abgetan.

Wie in allen Folgen ist die Kerncrew in die Handlung eingebunden. Neben der immer wiederkehrenden direkten Konfrontation zwischen Captain Picard und Q kommt Riker diesmal eine ganz besondere Rolle zu. Der englische Plot-Titel spielt auf das Versteck-Spiel „Hide and Seek“ an, während der deutsche Titel auf einen Akt der Versuchung verweist, der auf mehrere Weisen decodiert werden kann. Q als faustscher Mephisto verlangt für sein Geschenk nicht die Seele Rikers, sondern er fordert die Verwandlung Rikers in einen Q. Riker soll dem Kontinuum behilflich sein, die Menschheit zu studieren, vor allem was ihren Evolutionswillen betrifft. Tauscht Dr. Faustus seine Seele gegen Erkenntnisgewinn, so versucht Q durch das verführerische Macht-Geschenk an Riker selbst zu Erkenntnis zu gelangen. Der göttliche Aspekt der Allwissenheit ist Q somit nicht gegeben. Q kann nicht akzeptieren, dass seine Allmacht nicht freudig angenommen wird und beginnt mit der Crew ein gefährliches Spiel.

Q wettet mit Picard, dass Riker das von Q offerierte Angebot annehmen wird, was an die Wette Satans mit Gott betreffend Hiob (Ijob 1, 11-12 und 2, 4-6) erinnert:

DVD 2, Kapitel 3

Q: [...] Während die Mannschaft ein Spiel austrägt, dessen einziger Zweck es ist herauszufinden, ob der Erste Offizier es verdient, das große Geschenk entgegenzunehmen, das Q anbietet.

Picard: Ah, ich verstehe. Sie wollen es diesmal bei Riker versuchen. Sehr gut, er wird Sie schlagen, so wie ich.

Q: Wollen wir darauf wetten, Captain? Ihr Raumschiffkommando gegen ...

Picard: Gegen Ihr Versprechen, die Wege der Menschen nicht mehr zu kreuzen, niemals. Einverstanden?

Q: Ja! Sie haben schon verloren, Picard. Riker wird ein Angebot erhalten, das er unmöglich ablehnen kann.

So wie Gott im Fall Hiob ist auch Picard davon überzeugt, dass Riker standhaft bleiben wird, was allerdings anfänglich nicht der Fall ist. Erst durch die ablehnende Haltung seiner Kollegen erkennt er, dass die Gabe der Allmacht die Menschheit in ihrer Entwicklung nicht weiterbringt, da sie nicht ihren eigenen Fähigkeiten entspringt.

Bevor Q in dieser Serie Menschengestalt annimmt, taucht er als dreiköpfige Schlange auf der Brücke auf. Diese Schlange kann als polysemer Code vielfach gedeutet werden. Als *Naga* (Sanskrit) ist die Schlange eine indische Erdgottheit, den Khmer gilt sie als Schöpferin des Universums. Mehrköpfige Kobras finden sich auf Buddha-Abbildungen, wo sie seinem Schutz dienen.¹⁷⁹

In einer weiteren Interpretation kann Q in dieser Folge mit der biblischen Schlange im Paradies verglichen werden, da er Riker seine gottgleichen Eigenschaften verleihen will. Im Ersten Buch Moses, der Genesis, ist vermerkt: „Darauf sagte die Schlange zur Frau: Nein, ihr werdet nicht sterben. Gott weiß vielmehr: Sobald ihr davon esst, gehen Euch die Augen auf; ihr werdet wie Gott und erkennt Gut und Böse.“ (Gen 3, 4-5) Diese Gott-Werdung bringt Unsterblichkeit und Erkenntniserweiterung mit sich. Die biblische Schlange im Paradies wird an dieser Stelle nicht als Satan bezeichnet, allerdings verweist die Offenbarung des Johannes auf einen Zusammenhang zwischen Schlange und Satan: „Er wurde gestürzt, der große Drache, die alte *Schlange*, die *Teufel* oder *Satan* heißt und die ganze Welt verführt; [...]“ (Offb 12, 9)

Q bezeichnet sich in diesem Auftritt selbst als „Schlange vom Aldebaran“. Aldebaran ist der hellste Stern im Sternbild des Stiers, er ist ein Roter Riese und weist einen kleinen Begleitermond auf.¹⁸⁰ Wie unter Punkt 1.4.1.3. dieser Arbeit beschrieben, haben der Kommunikator und der Rezipient eines Films jeweils einen eigenen Vorrat an Zeichen, die Schnittmenge bezeichnet man als gemeinsamen Zeichenvorrat. Die Konnotation des Begriffs Aldebaran, die nachfolgend erläutert wird, ist vermutlich nicht im Zeichenvorrat des Kommunikators zu finden. Es gibt allerdings einen religionswissenschaftlichen Aspekt betreffend Aldebaran, auf den der Philosoph und Filmemacher Rüdiger Sünner in seinem Buch „Schwarze Sonne. Entfesselung und Missbrauch der Mythen in Nationalsozialismus und rechter Esoterik“ aufmerksam macht. In den Mythen der deutschen Nationalsozialisten taucht angeblich der Begriff Aldebaran auf und wird von Jan Udo Holey, der sich nach dem Vampirjäger „van Helsing“ (aus Bram Stokers „Dracula“) nennt, in seinem Buch „Unternehmen Aldebaran“ aufgegriffen. In diesem der rechten Ufologie zuzurechnenden

¹⁷⁹ Vgl. Der Brockhaus Religionen, 456.

¹⁸⁰ Vgl. Brockhaus Enzyklopädie, 1986, 331.

Werk ist die Schöpfungsgeschichte so zu verstehen, dass Arier vom Sternensystem Aldebaran vor vielen Jahrtausenden auf die Erde gekommen wären und Kolonien in Atlantis und Thule gegründet hätten. Diese „hellen weißen Gottmenschen“ sollen eine niedere Arbeitsrasse gezüchtet haben, die sich gegen ihre Herren auflehnt und in weiterer Folge mit diesen vermischt hätten. Vor dem Ende des Zweiten Weltkriegs hätten die Nationalsozialisten Flugscheiben gebaut, um nach Aldebaran zu reisen und um Hilfe zu bitten. Der der rechten Esoterikszene zugehörige Holey kann zu Recht als Volksaufwiegler bezeichnet werden, da sein 1993 veröffentlichtes Buch „Geheimgesellschaften und ihre Macht im 20. Jahrhundert“ aufgrund von Anzeigen jüdischer Organisationen verboten und vom Markt genommen wird.¹⁸¹

Der Auftritt Qs als mild lächelnder Franziskanermönch, seine Aufforderung, für Verständnis und Mitgefühl zu beten und sein Blasphemie-Vorwurf entlocken Picard ein verächtliches Lachen. Als Picard Q vorwirft, er suche nicht die Wahrheit, sondern wolle nur alles über die Menschen herausfinden, hält ihm Q sein an einer Kette hängendes Holzkreuz entgegen, als wäre Picard des Teufels. Picard kann Q nicht ernst nehmen und überführt ihn als Taschenspieler.

Das Motiv des christlichen Bettelmönchs leitet die nächste Szene ein. Ein christlicher Mönch hat sich für ein Leben in Armut entschieden, er lebt für die Beziehung mit Gott. Der sehr an eine Persiflage erinnernde Auftritt Qs kann auf die nächste Handlung verweisen, die einem heiligen Akt gleichkommt. Riker bietet seinen Kollegen an, ihre Herzenswünsche zu erfüllen, was Ross S. Kraemer mit dem Wunder wirkenden Jesus in Beziehung bringt. So bietet Riker La Forge die Sehkraft an, Data das Mensch-Sein, Worf seine heiß ersehnte klingonische Partnerin. Indem Riker zu Picard in ihrem Vieraugengespräch sagt: „Ich erhielt auch noch nie zuvor das Angebot, ein Gott zu werden“, definiert er die Q als Götter. Durch den Besitz der Allmacht ist er nun auch zum Gott geworden und agiert entsprechend einer Gottesvorstellung. Sein wohlütiges Angebot, das letztlich von seinen Offizierskollegen abgelehnt wird, bestätigt dies.¹⁸²

Der in vielen Kulturen vorherrschende Konflikt zwischen Göttern und Menschen wird auch als Entwicklungsanalogie interpretiert. Die Götter herrschen über die Menschen und stellen die autoritären Erwachsenen dar, die Götter-Verehrung der Menschen verweist auf die Infantilität von Kindern. Bezogen auf Star Trek lehnen die „weisen“ Kinder die Göttergabe ab, da sie sich selbst noch nicht als reif einstufen, verantwortungsvoll damit umzugehen.¹⁸³

¹⁸¹ Vgl. Sünner, 1999, 164-170.

¹⁸² Vgl. Kraemer, 2003, 50.

¹⁸³ Vgl. Kraemer, 2003, 51f.

Eine Szene, die diese Auseinandersetzung zwischen einem mächtigen Wesen und einem Menschen zeigt, ist der nachfolgende verbale Schlagabtausch zwischen Q und Picard. An Hand von Shakespeare-Zitaten untermauern beide ihre Sichtweisen. Picard verdeutlicht seine Ansicht, dass Q die Menschen braucht, also dass die Götter von den Menschen abhängig sind. Da die Menschen eines Tages Gott ähnlich sein werden, sind sie unabhängig von einer solchen Beziehung.

DVD 2, Kapitel 4

Picard: *Mir ist aufgefallen, dass Sie die Menschen ziemlich nötig haben.*

Q: *Ich beobachte sie sehr gern.*

Picard: *Wie auch immer, warum bestehen Sie auf Konfrontationen? Warum können Sie nicht auf klare und direkte Art und Weise ausdrücken, was Sie wollen? Warum immer diese Spiele?*

Q: *Warum immer diese Spiele? Alles ist doch nur ein Spiel. Warum fragen Sie, wo doch ihr Shakespeare das alles so wunderbar erklärt hat?*

[...]

Q: *Wie wäre es mit etwas Hamlet?*

Picard: *Oh, den kenne ich besser als Sie und deshalb werde ich auch wortgetreu und voller Überzeugung zitieren: „Welch ein Meisterwerk ist der Mensch. Wie edel durch Vernunft, wie unbegrenzt an Fähigkeiten. In Gestalt und Bewegung wie bedeutend und würdig. Im Handeln ähnlich einem Engel, im Begreifen wie ähnlich einem Gott.“*

Q (springt auf): *Sicher sehen Sie Ihre Spezies nicht so, oder?*

Picard: *Ich weiß, dass wir eines Tages so sein werden, Q. Ist es das, was Sie interessiert?*

Am Ende des Dialogs wirft Q das Buch, das nun als „The Globe Illustrated Shakespeare“ zu erkennen ist, Picard zu und verschwindet. Shakespeare kann hier als Code für Entwicklung und Bildung gelesen werden, was als Argument für die Zivilisiertheit der Menschen dient. Im übertragenen Sinn bedient sich hier ein Gott der menschlichen Kultur, um verstanden zu werden. Die Shakespeare Zitate sind auch als Anspielung auf Patrick Stewarts (alias Jean-Luc Picard) Schauspielkarriere in der Royal Shakespeare Company zu sehen.

Der Abgang Qs zeigt, dass Qs Allmacht nicht unbegrenzt ist, da er dem Kontinuum Rechenschaft zu geben hat. Q hat zwar große Macht, ist aber wie ein Trickster vom Wohlwollen der Götter abhängig. Bildet die Gemeinschaft der Q die eigentlichen Aspekte der Göttlichkeit, eine Art Götterhimmel, ab? Q scheint nur ein Abgesandter zu sein, der als Vermittler (eben wie ein Trickster) zwischen Menschen und Göttern auftritt.

Es fällt auf, dass weder Picard noch seine Offiziere genau zuhören, was Q wirklich sagt. Obwohl sie bereits Bekanntschaft mit ihm gemacht haben, haben sie noch nicht gelernt, mit ihm und seinen Fähigkeiten umzugehen. Q will immer wieder darauf verweisen, dass die

Menschen in ihren Möglichkeiten sehr beschränkt sind und ihr Handlungsspielraum damit begrenzt ist. In manchen Kulturen ist genau dies die Funktion und Aufgabe des Trickster, der den Menschen zu verstehen gibt, dass ihr Erkenntnisvermögen unzureichend ist.¹⁸⁴

Zuletzt soll noch ein Gender-Aspekt dieser Folge angeführt werden. Den Zusehern wird vermittelt, dass eine Weitergabe der Göttlichkeit zwischen Männern stattfindet, was Parallelen zum Christentum aufweist. Q als Gottvater gibt seine Macht an den jüngeren Macho Riker weiter. In dieser Erbfolge bleiben Mädchen und Frauen außen vor, dieses Konzept kann keinen Anspruch auf Universalität erheben.¹⁸⁵

3.4.3. Zeitsprung mit Q (Q Who?)

3.4.3.1. Detaillierter Handlungsablauf

Der chronologische Ablauf der Handlung dieser Folge wird nachstehend detailliert beschrieben, die Szenenwechsel werden mit neuen Absätzen verdeutlicht.

Eine neue Absolventin der Sternenakademie, Sonja, nervt La Forge durch ihr Geschwätz und bekleckert Picard mit Kakao, La Forge übernimmt dafür die Verantwortung.

Als Picard aus dem Lift aussteigt, der ihn zum Zweck des Uniformwechsels zu seinem Quartier bringen soll, befindet er sich auf dem Shuttleschiff sechs, auf dem Q auf ihn wartet. Mit einem Handstreich reinigt Q Picards Uniform. Picard wirft Q vor, dass er doch nie wieder sein Schiff betreten hatte wollen. Q hat sich daran gehalten, er bedeutet Picard mit einem Blick ins All, dass die Enterprise nicht da ist, was Picard überprüft und zur Kenntnis nehmen muss. Danach wird die Intro abgespielt.

Sonja und La Forge gehen ins „Zehn Vorne“ (Name der Bar auf der Enterprise), dort tritt Guinan hinter der Schank hervor und blickt lange und nachdenklich in den Weltraum. Im Hintergrund hört man Sonja und La Forge über Sonjas Ergeiz diskutieren. Guinan meldet sich via Sprechanlage bei Riker auf der Brücke und erkundigt sich, ob alles in Ordnung sei, was dieser bestätigt. Sie habe nur ein Gefühl, eine Vorahnung.

Im Shuttle versucht Picard, Kontakt zur Enterprise aufzunehmen, was ihm nicht gelingt. Q bezichtigt Picard einer aggressiven Haltung, die ihm nichts bringen würde. Picard kündigt an, nicht zu kooperieren, solange er wie ein Gefangener gehalten würde. Q nähert sich Picards Ohr und meint, dass sich das schnell ändern wird.

Im Zehn Vorn fällt La Forge auf, dass Guinan nachdenklich ist und er kehrt aufs Maschinendeck zurück.

¹⁸⁴ Vgl. Kraemer, 2003, 53.

¹⁸⁵ Vgl. Kraemer, 2003, 52.

Troi betritt die Brücke und sucht den Captain. Der Mannschaft fällt auf, dass Picard nicht an Bord ist und man bringt die Enterprise zum Stillstand. Das Fehlen des Shuttleschiffs wird bemerkt. Die Suche beginnt.

Riker schreibt einen Logbucheintrag, dass Picard seit sechs Stunden erfolglos gesucht wird. Auf der Brücke wird weitergesucht.

Im Shuttle spielt Q Ball und fragt, wie lange Picard noch störrisch sein wolle. Picard verlangt, auf die Enterprise zurück gebracht zu werden, was Q unter der Bedingung tun will, dass Picard ihn anhört.

Sie befinden sich nun im Zehn Vorne, alles ist leer, plötzlich taucht Guinan hinter dem Tresen auf.

Auf der Brücke wird die Anwesenheit Picards im Zehn Vorne registriert. Riker und Worf sind sichtlich erleichtert.

Im Zehn Vorne stellt sich heraus, dass sich Guinan und Q kennen und nicht leiden können. Beide nehmen eine abwehrende Haltung ein. Ihr letztes Treffen liegt 200 Jahre zurück, Q bezeichnet sie als bösen Geist, der Unruhe stiftet. Für Picard ist das eine treffende Selbstbeschreibung Qs. Q solle sagen, was er will und dann verschwinden. Q fühlt sich von Guinan von seinem wahren Vorhaben abgebracht. Riker und Worf betreten das Zehn Vorne, Riker wird von Q herzlich begrüßt und Worf – wie schon zuvor – beleidigt. Q will als Mitglied der Besatzung anheuern, da er die Enterprise als Heimat der Ausgestoßenen betrachtet. Er als Heimatloser würde gut dazupassen. Guinan meint, dass nicht alle Bewohner des Kontinuums wie Q wären, viele seien sehr respektabel. Picard fragt Q, welche Aufgabe auf dem Schiff zu gering für ein Wesen wie Q sei. Picard sieht auch Q als Teil seiner Mission, da es um das Erforschen von fremden Lebensformen geht und Q ist einer sehr ungewöhnlichen Spezies angehört. Mehr über ihn zu erfahren wäre durchaus reizvoll, aber Q an Bord zu haben bedeutet Chaos. Q argumentiert, dass er tatsächlich aus dem Kontinuum ausgeschlossen wurde und seither ziellos durch den Weltraum streift. Da er doch mit den Menschen schöne Zeiten verbracht habe, suche er wieder Kontakt. Nötigenfalls verzichte er auch auf seine Fähigkeiten und würde schwach und unfähig wie die Menschen werden. Guinan schnaubt verächtlich. Picard lehnt Qs Bitte ab. Q fordert Picard auf, an die vielen Möglichkeiten zu denken, die seine Anwesenheit auf dem Schiff bedeutet. Aber Picard traut Q nicht, was diesen enttäuscht. Die Menschheit sei schon zu weit ins All vorgedrungen, so Q. Er kündigt an, dass Picard ihn noch brauchen würde, da er auf das Kommende nicht vorbereitet sei. Picard erwidert, dass die Crew auf viele Eventualitäten vorbereitet sei, was Q als Arroganz auslegt. Guinan meint dazu, dass die Menschen lern- und anpassungsfähig seien.

Q berichtet Picard von den unglaublichen Gefahren, die noch auf die Menschen warten, denn alles, was sie bisher kennen gelernt hätten, wäre nichts im Vergleich zu dem, was noch kommen würde. Q ist erbost, da er sich als Führer angeboten hat und abgewiesen wird. Er bringt die Enterprise 7000 Lichtjahre vom ursprünglichen Kurs ab und verkündet, dass nun ein kleiner Vorgeschmack auf das zu Erwartende kommen würde. Die Menschheit solle sich jetzt beweisen, und damit verschwindet Q. Guinan bejaht die Frage, ob sie diesen Teil der Galaxis kennt, und rät dringend, den Rückweg anzutreten.

Die Logbucheintragung Picards lautet, dass trotz Warnung dieser Teil der Galaxis erkundet werden wird.

Auf der Brücke wird ein kubisches Raumschiff am Schirm sichtbar. Die Schutzschilde der Enterprise werden nicht hochgefahren, da man nicht provozieren will. Datas Analyse besagt, dass das gesichtete Raumschiff über keine Kommandozentrale, kein Maschinendeck und keine Mannschaftsquartiere verfügt. Weiters werden weder Lebenszeichen noch bekannte Waffen geortet. Picard versucht Kontakt aufzunehmen, was nicht gelingt. Guinan wird aufgefordert, auf ihrem Bildschirm alles mitzuverfolgen, um Rat geben zu können. Sie tut dies und berichtet, dass es sich um ein Borg-Schiff handelt. Vor 100 Jahren hätten die Borg Guinans Heimatplaneten zerstört und sie seien sehr gefährlich. Picard solle sein Schiff schützen, was er sofort veranlasst.

Am Maschinendeck erscheint ein Borg-Eindringling bei La Forge, was dieser der Brücke berichtet. Er beobachtet die Borg-Drohne, die die Technik des Schiffs erkundet. Plötzlich ist Q wieder da und erklärt Picard, dass die Borg geschlechtslos und den Menschen weit überlegen sind. Picard hebt die Hände (als würde ihm eine Pistole angesetzt werden) und geht auf die Borg-Drohne zu. Er beteuert, keine böse Absicht zu hegen. Die sprachliche Kontaktaufnahme funktioniert nicht, da laut Q diese Lebensform nicht an den Menschen, sondern deren Technologie interessiert ist. Die Borg-Drohne beginnt dem Bordcomputer Informationen zu entnehmen, was Picard verbal zu unterbinden versucht. Die Drohne kann weder durch körperliche Gewalt noch durch Waffenbedrohung zum Aufhören gebracht werden. Erst ein Phaser-Schuss setzt sie außer Gefecht. Sofort erscheint eine zweite, funktionstüchtige Drohne und setzt die Informationsentnahme fort. Sie entnimmt der toten Drohne funktionsfähige Bestandteile und verschwindet wieder, danach auch die tote Drohne.

Im Besprechungsraum finden sich die Offizier ein und auch Guinan, da ihr Volk bereits Kontakt mit den Borg hatte. Guinan berichtet von der Geschichte ihres Volkes, das durch die Borg nahezu völlig vernichtet wurde. Die Borg sind eine Spezies, die sich vorab informieren und immer nur gemeinsam angreifen. Picard möchte den Borg die friedliche Absicht der

Sternenflotte vermitteln, was Guinan zur Feststellung veranlasst, dass es noch nie jemanden gelungen sei, mit den Borg zu sprechen. Eine Nachricht aus dem Borg-Schiff erreicht die Mannschaft im Besprechungsraum. Eine blecherne, hallende Stimme teilt mit, dass nach der Untersuchung der Enterprise-Technologie die Borg zu der Auffassung gekommen sind, dass das Sternenflotten-Schiff keinen Widerstand leisten könne. Jeder Versuch einer Verteidigung würde bestraft. Councillor Troi berichtet, dass man es mit einem kollektiven Denken der gesamten Besatzung zu tun habe, was Picard auch als Vorteil erscheint. Plötzlich taucht Q am Bildschirm auf, durch seinen durchsichtigen Kopf ist das Borg-Schiff zu erkennen. Er fragt Picard noch einmal, ob er nicht doch Mitglied der Besatzung werden sollte. Dann verschwindet er wieder. Die Meldung, dass die Borg die Enterprise mit einem Traktorstrahl an sich gekoppelt haben, veranlasst das Team, wieder an ihre Posten zurückzukehren.

Auf der Brücke wird versucht, die Enterprise zu entkoppeln, was nicht gelingt. Die Borg entnehmen mit einem Laserstrahl eine Art Raumschiff-Probe. Picard lässt drei Mal auf das Borg-Schiff feuern, der Traktorstrahl kann gelöst werden. Die Enterprise und das Borg-Schiff weisen Schäden auf. 18 Besatzungsmitglieder werden vermisst, man vermutet sie auf dem Borg-Schiff. Picard beruft eine Besprechung ein.

Auf dem Maschinendeck versuchen La Forge und Sonja die Schutzschilde zu regenerieren. Sonja kann den Tod der 18 Personen nicht verkraften, was La Forge veranlasst ihr zu sagen, dass sie später trauern könne, die Reparatur des Schiffes ginge jetzt vor.

Im Besprechungsraum berichtet Guinan, dass es sich bei den Borg um Mischwesen aus organischem und künstlichem Leben handelt und sie schon seit Millionen von Jahren existieren. Plötzlich taucht Q im Besprechungsraum auf und erklärt der Crew, dass die Borg der Föderation weit voraus seien und eine derartige Bedrohung noch nie zuvor da gewesen wäre. Die Borg hätten nur ein einziges Interesse: die Verwertung von Technologie. Riker beschuldigt Q, für den Tod mehrerer Menschen verantwortlich zu sein, was Picard vermuten lässt, dass es sich möglicherweise wieder nur um eine Illusion handeln könnte. Dem widerspricht Q, die Begegnung mit den Borg sei so real wie das menschliche Leben. Q verschwindet. Nachdem die Schutzschilde wieder hergestellt sind, schlägt Riker eine Besichtigung des Borg-Schiffes vor, um die Borg besser kennen zu lernen. Guinan rät davon ab.

Riker, Worf und Data beamen sich auf das Borgschiff, die Borg nehmen keine Notiz von ihnen. Sie scheinen kollektiv verbunden zu sein, jede Drohne steht still und stumm auf ihrem Platz. Data und Riker vermuten, dass das gesamte Schiff wie ein Lebewesen agiert, es scheint

zu denken, und schon geschieht es. Ein Blick in das Schiffsinne zeigt die große Anzahl miteinander verbundener Drohnen.

Auf der Brücke gibt Picard den Befehl, bei der kleinsten Instabilität das Außenteam zurück an Bord zu holen.

Bei der Besichtigung des Borg-Schiffs wird auch eine Säuglingsstation entdeckt. Riker stellt fest, dass die Borg als biologische Lebewesen geboren werden. Nach der Geburt werden elektronische Teile implantiert. Sie haben also eine Möglichkeit gefunden, biologisches Leben mit künstlicher Intelligenz zu verbinden. Den Borg gelingt es auch, mit ihrer kollektiven Kraft ihr Schiff zu reparieren.

Picard gibt den Befehl zur Rückkehr des Außenteams, um sich mit Höchstgeschwindigkeit von den Borg zu entfernen. Das Borg-Schiff nimmt die Verfolgung auf, am Bildschirm wird sichtbar, wie sich das Borg-Schiff regeneriert. Der Beschuss der Verfolger misslingt. Q taucht auf der Brücke auf und verkündet, dass das Borg-Schiff die Enterprise so lange jagen würde, bis diese keine Energie mehr habe und aufgeben müsse. Er verlangt von Picard, dass dieser zugibt, nicht mehr Herr der Lage zu sein, er hätte bleiben sollen, wo er hingehört. Der Captain gibt diesem Ansinnen in einem Logbucheintrag nach. Interessiert und entspannt liegt Q auf der Railing der Brücke und beobachtet das Geschehen. Q wiederholt seine Botschaft, dass die Borg die Enterprise bis zur Aufgabe hetzen würden, denn sie seien erbarmungslos. Die Situation erscheint aussichtslos, da taucht Q auf Datas Platz auf und kündigt sein Verschwinden an. Picard befiehlt Q, dass er das Spiel beenden solle, denn wenn alle hier gestorben wären, hätte Q niemanden mehr, den er ärgern könnte. Picard gesteht, dass die Besatzung sich fürchte und erkannt habe, dass sie alle unvollkommen seien. Der Captain gibt zu, dass er in dieser Situation Q brauche. Q lächelt, und mit einem Fingerschnippen wird die Enterprise wieder an den Platz zurückversetzt, wo alles begann. Q tauscht mit Riker den Platz und sitzt nun neben dem Captain. Q vermutet richtig, dass es Picard schwer gefallen sein musste, ihn um Hilfe zu bitten. Picard teilt Q mit, dass er die Lektion auch gelernt hätte, ohne dass 18 Mitglieder der Mannschaft sterben hätten müssen. Q kontert schnell: Da es im All nur das Unerwartete gibt, dürfe man keine Angst davor haben, sich eine blutige Nase zu holen. Auch das Wunderbare des Universums würde nur den Mutigen zuteil - mit dieser Botschaft verschwindet Q und Riker sitzt wieder an seinem Platz. Die Enterprise steuert die nächste Raumbasis an.

Picard und Guinan spielen Schach im Privatquartier. Sie weist darauf hin, dass durch Q die Menschen den Borg früher als nötig begegnet wären. Sie hofft, dass es eines Tages wenigstens die Option eines Status quo mit den Borg geben würde, doch gegenwärtig sehen die Borg die

Sternenflotte nur als primitive Eingeborene an. Da die Borg nun die Menschen kennen, würden sie auch kommen, eines Tages. Picard erhebt sich und blickt aus dem Fenster in den Weltraum. Er resümiert, dass Q möglicherweise unabsichtlich das Richtige getan hat, denn nun sind die Menschen auf das Kommende vorbereitet.

3.4.3.2. Religionswissenschaftliche Interpretation

Die religionswissenschaftliche Interpretation basiert auf der Frage, welche Werte und Normen Qs, des Captains und der Sternenflotten-Offiziere decodiert werden können.

Q hat trickreich sein Versprechen gehalten, Picard nicht mehr auf seinem Schiff zu besuchen, denn er trifft ihn außerhalb der Enterprise auf einem Shuttle und führt dieses weit weg. Seine Macht dokumentiert Q selbst in kleinsten Gesten, so auch im Verschwindenlassen des Schmutzflecks auf Picards Uniform. Und wieder will Q von Picard angehört werden, der sich jedoch weigert, da er nicht gefangen gehalten werden will. Das Begehren Qs nach einem Vieraugengespräch mit Picard wird nicht erfüllt. Zurück auf dem Schiff kommt es zur Begegnung zwischen Guinan, die über 500 Jahre alt ist und deren Spezies, die El-Aurianer, „Zuhörer“ genannt werden. Sie wird von Susan L. Schwarz in der Rolle eines „Religious Specialist“¹⁸⁶ gesehen und fungiert auch in dieser Folge als „wissende“ Beraterin für Picard. Q bezeichnet Guinan als bösen Geist und versucht demnach, sich durch geöffnete Hände in Abwehrhaltung vor ihr zu schützen. Da sich beide voreinander schützen, bestätigen sie sich gegenseitig, dass sie füreinander ebenbürtig gefährlich und machterfüllt sind. Da Q die Wahrheit zu sagen pflegt, auch wenn das für die Crew und die Zuseher nicht unmittelbar bemerkbar ist, scheint Guinan doch ein böses Wesen zu sein. Die Erfahrungen der TNG-Besatzung bezeugen allerdings das Gegenteil. Unberührt von den Assimilationsversuchen der Borg bleibt nur Q, denn Guinans Volk konnte sich nicht schützen. Qs Macht ist folglich der Macht Guinans doch deutlich überlegen. Die Beziehung zwischen den beiden bleibt geheimnisvoll und ungelüftet.

Q wird vom Kontinuum aufgrund seines Verhaltens in der Folge „Rikers Versuchung“ (Hide and Q) bestraft und aus dem Kontinuum ausgeschlossen. Er durchstreift einsam das All („Seitdem bin ich ziellos und gelangweilt umher gezogen“, DVD 3, Kapitel 3), was an den durch die Welt streifenden Gottessohn Satan in Ijob 1, 7 erinnert: „Der Herr sprach zum Satan: Woher kommst du? Der Satan antwortete dem Herrn und sprach: Die Erde habe ich durchstreift, hin und her.“ (siehe auch Ijob 2, 2). Wieder wird aufgezeigt, dass Q machtvoll, aber doch nicht allmächtig ist, da er aus seiner Heimat verbannt wurde. Er bietet seine Hilfe an, aber weder für die Besatzung noch die Zuseher ist in diesem Moment zu erkennen, wie

¹⁸⁶ Vgl. Schwartz, 114ff.

dringend Qs Wissen über das Universum benötigt wird. Als Ausgestoßener hat er keinen offiziellen Auftrag seines Kontinuums und sucht aus freien Stücken die Nähe der Menschen. Eigentlich will er ihnen ein Führer durch die unbekannten Gefahren des Universums sein, aber aufgrund seines Verhaltens wird er abgelehnt. In einer Art Trotzreaktion schenkt er der Enterprise-Mannschaft einen Blick in die beängstigende Zukunft. Die Borg wirken bedrohlich und unbesiegbar, ihr Aussehen ist durch ihre kybernetischen Implantate Furcht einflößend. Die Möglichkeit einer Kontaktaufnahme und die Übergabe einer Friedensbotschaft sind der Raumschiffcrew verwehrt. Das Szenario wird zum Überlebenskampf. Den Moment der größten Gefahr nutzt Q um zu demonstrieren, dass er die Enterprise nun alleine lassen könnte. Damit provoziert er Picards Bitte.

DVD 3, Kapitel 7

Q (erscheint auf der Brücke, er sitzt an Datas Platz): *Ich werde Sie jetzt verlassen. Sie dachten, Sie werden mit allem fertig, also bitte.*

Picard: *Q, beenden Sie es!*

Q: *Was, ich? Was lässt Sie denken ich hätte die Fähigkeit oder die Absicht, das zu beenden?*

Picard: *Wenn wir alle sterben, hier, jetzt, können Sie uns nicht mehr ärgern. Sie wollten uns Angst einjagen? Wir haben Angst. Sie wollten zeigen, dass wir unvollkommen sind? Im Augenblick haben Sie ganz Recht. Sie wollen sicher, dass ich jetzt sage, ich brauche Sie. Gut, ich sage Ihnen, dass ich Sie brauche.*

Q (schnippt und die Enterprise entfernt sich vom Borg-Schiff, Ausgangssituation)

Q (erscheint auf Rikers Sitz neben Picard): *Das muss Ihnen schwer gefallen sein. Ein Anderer wäre vielleicht unfähig gewesen, die Wahrheit zu sagen. Er wäre wahrscheinlich eher gestorben als um Hilfe zu bitten.*

Picard: *Ich weiß, was Sie erreichen wollten, Q. Aber ich hätte diese Lektion auch gelernt, ohne dass 18 Mitglieder meiner Besatzung sterben mussten.*

Q: *Wenn Sie Angst haben, sich eine blutige Nase zu holen, sollten Sie besser zu Hause unter die Bettdecke kriechen. Im All gibt es keine Sicherheit. Es gibt nur das Unerwartete. Und es gibt die Wunder und Überraschungen, mit denen alle Bedürfnisse und Wünsche gestillt werden. Aber das ist nichts für die Ängstlichen. (Q verschwindet)*

Das Ausgeliefert-Sein an diese omnipotente Wesenheit Q wird in dieser Folge besonders deutlich. Immer wieder versucht Q, Picard zum Zuhören zu bewegen, aber die Menschen wollen ihre eigenen Erfahrungen machen. So, wie man ein Kind vor der heißen Herdplatte warnt, versucht Q die Menschen von den Abenteuern im Ungewissen abzubringen. Der menschliche Forschungsdrang, der Wille zu lernen und Erfahrungen zu sammeln, lassen die Menschen nicht nur im positiven Licht erscheinen. Als Picard trotz Warnung beschließt, im

unbekannten Raumsektor zu verweilen um zu forschen und deshalb den Borg begegnet, verdeutlicht das, dass die Menschen des 24. Jahrhunderts nur ihren eigenen Erkenntnissen und Sichtweisen trauen. Sie sind noch nicht fähig, eine andere Wahrheit anzunehmen, geschweige denn, zu erkennen.

Doch am Ende der Folge kommt der reflektierende Denker Picard zu folgender Erkenntnis:

DVD 3, Kapitel 8

Picard: *Vielleicht hat Q, ohne es zu wollen, das Richtige für uns getan.*

Guinan: *Wie meinen Sie das?*

Picard: *Na ja, es war sicher gut, dass unsere Selbstzufriedenheit angekratzt worden ist, dadurch sind wir auf das Kommende vorbereitet.*

Wenn eine allmächtige Wesenheit etwas tut, was im Moment der Tat vom Menschen nicht als sinnvoll begriffen werden kann, so kann dies als Chance gesehen und genutzt werden, wie es Captain Picard gelingt. Der Mensch mit seinem Potential an Verstand, Lernfähigkeit und Reflexion kann so auch die Auswirkungen der Fremdbestimmung positiv für sich nutzen.

So sehr Q auch Picard und seine Crew herausfordert, mit ihnen Spielchen treibt und sie in gefährliche Situationen bringt, letztlich hat er auch die Eigenschaften eines Kulturbringers. Es ist weder das Feuer des Prometheus noch das nützliche Werkzeug des lokischen Fischernetzes, sein Geschenk ist schlichtweg eine Vorab-Erfahrung. Denn ohne die von Q willkürlich herbeigeführte Begegnung mit den Borg und das dabei gewonnene Wissen über diese gefährliche Spezies wäre die Mannschaft der Enterprise bei einer echten ersten Begegnung mit den Borg möglicherweise hoffnungslos verloren gewesen.

3.4.4. Noch einmal Q (Déjà Q)

3.4.4.1. Detaillierter Handlungsablauf

In seiner Logbucheintragung beschreibt Picard, dass sie in den Orbit des Planeten Bre'el IV eingetreten sind, um den Einwohnern zu helfen, die durch einen absturzgefährdeten Mond massiv bedroht sind. Auf der Brücke tauschen sich die Bre'el-Wissenschaftler via Bildschirm mit den Enterprise-Offizieren aus, was zu tun wäre. Eine Lösung kann nur darin bestehen, den Mond in seine ursprüngliche Umlaufbahn zurückzulenken. Die Enterprise hat dazu voraussichtlich nicht genug Kraft, beginnt aber trotzdem mit der Aktion. Plötzlich ertönt ein unbekanntes Geräusch und Q schwebt nackt vor den Offizieren auf der Brücke und fällt dann zu Boden. Lachend sagt er zu Picard: „Alarmstufe rot“, Picard blickt ihn von oben herab kritisch an. Dann folgt die Intro.

Picard vermutet in seinem Logbucheintrag, dass Q mit der Mondverschiebung etwas zu tun haben könnte. Auf der Brücke wehrt Q, der mittlerweile Zivilkleidung trägt, diese Vorwürfe vehement, fast zornig ab. Er berichtet, dass er nicht mehr Mitglied des Kontinuums ist, da er für die Ausbreitung des Chaos im Universum verantwortlich gemacht wird. Man hat ihm seine Kräfte entzogen und ihn dazu verurteilt, ein sterbliches Wesen zu werden. Q hat sich für die Spezies Mensch entschieden, da er Picard als seinen einzigen Freund im Universum betrachtet, was dieser mit einer Geste der Fassungslosigkeit (er greift sich an den Kopf) quittiert. Data und Troi bestätigen, dass es sich bei Q nun um einen Menschen handelt. Q sucht Mitgefühl und Asyl auf der Enterprise. Picard fordert ihn auf, den Mond wieder in seine ursprüngliche Bahn zu bringen, wozu Q nicht mehr fähig ist, worauf ihn Picard als Lügner und Misanthrop bezeichnet. Worf schlägt vor, dass Q sterben solle um zu beweisen, dass er menschlich geworden sei. Als Q beteuert, wie ein Mensch behandelt werden zu wollen, lässt ihn Picard von Worf ins Gefängnis bringen.

Im Aufzug führt Q ein Selbstgespräch, in dem er bereut, Mensch geworden sein. Er versucht, Worf auf seine Seite zu bringen, und als dies nicht gelingt, verspottet er ihn wie schon in den Folgen zuvor. Er wird in eine Gefängniszelle gebracht.

Obwohl Riker und Picard rätseln, was Q diesmal vorhaben könnte, kann sich Picard auch vorstellen, dass er die Wahrheit sagt. Picard berichtet den Wissenschaftlern auf Bre'el IV, dass man an der Lösung ihres Problems arbeite, aber noch nicht wirklich voran gekommen sei. Plötzlich wird das Innere der Enterprise in helles Licht getaucht und Geräusche werden hörbar.

Auf der Brücke berichtet Data, dass es sich um eine Art Scanner-Strahlen handeln würde, jemand scheint die Enterprise zu untersuchen.

In der Gefängniszelle schläft Q auf einer Liege, als eine helle Lichtkugel das Sperrfeld der Zellenwand durchdringt und wieder verschwindet. Picard besucht Q und fragt, was hier vorgehe. Da Q geschlafen hat, hat er nichts bemerkt. Der Schlaf als Verlust von Kräften und Bewusstsein ist für Q ein schrecklicher Zustand und er erkundigt sich, welche andere Gefahren noch auf ihn warten. Seine Bitte um Hilfe und Unterstützung (da er auf das Menschsein ja nicht vorbereitet sei) weist Picard ab. Da Q viele Monde kennt, bietet er sein Wissen an, was Picard gerne annimmt. Er fordert Q auf, sich sein Vertrauen zu erwerben, da er noch immer an Qs Menschlichkeit zweifelt. Q bemerkt, dass Picard ihn zwar nicht mag, andere Wesen im Kosmos ihn aber regelrecht hassen. Data wird Q für die Dauer seines Aufenthalts auf der Enterprise zugeteilt. Data glaubt Q, dass er ein Mensch ist und beneidet ihn dafür.

Auf dem Weg zum Maschinendeck diskutieren Data und Q die unterschiedlichen Ansichten über die Qualitäten der Menschheit. Am Maschinendeck schlägt Q vor, die Ursache und nicht die Symptome der Katastrophe zu untersuchen. Er empfiehlt eine Maßnahme, die die Möglichkeit der Menschen übersteigt, nämlich die Gravitationskonstante des Universums zu verändern. La Forge kann allerdings aus Qs Hinweis eine andere, durchführbare Maßnahme ableiten. Währenddessen leidet Q an starken Rückenschmerzen, die Dr. Crusher als Hexenschuss diagnostiziert. Qs Magen knurrt, und man erklärt ihm, dass das Hunger bedeutet.

Data und Q führen im Zehn Vorne ein Gespräch über Speisen, Data hat nämlich beobachtet, dass die Menschen die Wahl der Speisen ihrer Stimmung entsprechend anpassen. Gegen die schlechte Laune Qs empfiehlt Data einen Schokoladeneisbecher, wovon Q gleich zehn Stück bestellt.

Als Guinan die Bar betritt, verschlechtert sich die Stimmung Qs. Spöttisch meint Guinan, das er nach dem Ausschluss aus dem Kontinuum nur mehr einer unter vielen wäre. Dass er menschlich ist, beweist sie, indem sie ihm eine Gabel in die Hand sticht und Q sich vor Schmerzen krümmt. Guinan wirft Q vor, viele Spezies zu Tode erschreckt und mit Freude gequält zu haben. Als Mensch habe er noch sehr viel zu lernen, er solle sich an Data ein Beispiel nehmen. Nach dem Auftritt Guinans ist Q der Appetit auf die zehn Schokoladeneisbecher vergangen.

Auf der Brücke wird vor dem Schiff eine Lichtwolke sichtbar, die als Lebensform erkannt wird, mit der aber eine Kontaktaufnahme nicht möglich wird.

Auch durch die Fenster des Zehn Vorne wird die Wolke erkenntlich, und Guinan identifiziert darin Wesen namens Calamarain. Q, der an einem der Tische in der Bar sitzt, wird von einer eingedrungenen Lichtkugel umschlossen.

Auf der Brücke wird die Durchdringung der Raumschiff-Außenhülle durch Energieteilchen bemerkt und Alarmstufe rot ausgelöst.

Währenddessen wird Q von diesen Energieteilchen offensichtlich gequält und er ruft um Hilfe. Guinan tritt zu dem am Boden liegenden Q und merkt an, dass auch die Mächtigen stürzen.

La Forge gelingt es, die Schutzschilde so zu programmieren, dass die Energieteilchen nicht mehr eindringen können.

Im Besprechungsraum berichtet Q, dass die Calamarain als ionisierte Gaswirbel existieren und sie ihn verfolgen, weil sie seinen Sinn für Humor nicht teilen. Riker schlägt vor, Q auszuliefern. Picard unterstellt Q, nicht auf der Suche nach Freundschaft, sondern aus seinem

Schutzbedürfnis heraus die Enterprise aufgesucht zu haben, da aufgrund seiner derzeitigen Verletzbarkeit sich nun unzählige Wesenheiten an Q rächen wollten. Qs Menschenbild beinhaltet, dass die Humanoiden geradezu überfließen vor Vergebung und Mitleid. Was er als Schwäche ansieht, ist für Picard eine Stärke. Da Picard und Riker keine Lust haben, gegen alle Spezies zu kämpfen, die Q nun angreifen werden, beschließen sie, ihn auf der nächsten Raumstation auszusetzen. Sein Ansuchen, Mitglied der Mannschaft zu werden wird, von Data unterstützt, da Q seiner Meinung nach einen wesentlichen Beitrag zur Lösung des Mondproblems geleistet hätte. Picard entscheidet Q auf das Maschinendeck bringen zu lassen.

Auf den Weg zum Maschinendeck klärt Data Q über zwischenmenschliche Beziehungen auf. Q fühlt sich nicht in der Lage, solche aufzubauen.

Auf der Brücke berichten die Wissenschaftler über die äußerst bedrohliche Situation auf ihrem Planeten, diverse Katastrophen hätten bereits eingesetzt.

Auf dem Maschinendeck möchte Q die Führung übernehmen, was La Forge nicht zulässt. Data belehrt Q darüber, was es bedeutet, das Kommando zu haben. Q wird ein Platz zugeteilt, den er nur widerwillig einnimmt. Er versucht zu rebellieren, Data kann ihn in die Schranken weisen. Nun wird versucht, den Mond in seine ursprüngliche Bahn zurück zu bringen, aber da greifen die Calamarain an, befördern die Enterprise in die Planetenatmosphäre und dringen auf das Maschinendeck ein. Dort nehmen sie Besitz von Q, der in die Höhe gerissen wird. Data versucht ihn festzuhalten, beide werden zu Boden geworfen. Durch diesen Energieschub ist Data schwer geschädigt, Q lebt. Der Mond konnte nur leicht verschoben werden, doch La Forge befürchtet, dass die Calamarain bei einem neuen Versuch wieder angreifen werden.

Q betritt das Büro von Picard. Er setzt sich auf seinen Schreibtisch (Picard sitzt in seinem Bürostuhl) und teilt dem Captain mit, dass er einfach keine Erfahrung mit der Sterblichkeit und dem Mensch-Sein hat. Er erkennt, dass Data sein Leben ohne zu zögern gerettet hat, was er nicht getan hätte, wofür er sich schämt. Picard ist noch immer nicht überzeugt, dass Q keine Spielchen treibt. Q kündigt an, dass er als jämmerlicher Mensch nicht weiterexistieren möchte und verlässt den Tee trinkenden Picard.

Auf der Krankenstation huldigt Q dem noch nicht ganz wiederhergestellten Data und erklärt, dass Data ein besserer Mensch sei als er selbst.

Q verlässt die Enterprise mit einem Shuttle. Auf der Brücke fordert Picard ihn auf zurückzukehren, was dieser ablehnt. Die Calamarain greifen das Shuttle an. Genau das wollte Q bewirken, damit die Enterprise den Angriffen nicht mehr ausgesetzt wäre. Als Riker veranlassen will, Q zu helfen, zieht dieser einen würdevollen Tod dem Leben als Mensch vor. Ein Selbstmord hätte jedoch laut Picard nichts mit Würde zu tun - Q sei offensichtlich lieber

ein Feigling, als sich ein Leben lang als Mensch zu langweilen. Da Picard nicht gegen seine Überzeugung handeln kann, befiehlt er, das Shuttle an Bord zu beamen. Ironisch meint er, dass so ein Shuttle-Schiff wertvoll sei. Aber die Rettungsversuche scheitern, da die Technik nicht zu funktionieren scheint.

Auf dem Shuttle betritt ein anderer Q das Schiff durch die Wand und ist erstaunt, dass Q eine so selbstlose Tat begehen will. Der andere Q berichtet, dass er Q die ganze Zeit gefolgt wäre, um auf ihn aufzupassen. Der andere Q beginnt zu verstehen, warum Q die Menschen kurzweilig findet. Obwohl Q ihnen immer wieder Streiche gespielt hat, wollen sie ihn retten. Aufgrund seiner Selbstlosigkeit verleiht ihm der andere Q wieder seine ursprünglichen Kräfte. Im nächsten Moment trägt Q die Uniform eines Sternenflotten-Captains und rächt sich an den Calamarain, indem er sie auf Handgröße schrumpfen lässt. Plötzlich taucht der andere Q kurz auf (nur sein Kopf ist zu sehen) und ermahnt Q. Dieser meint, dass er nur hatte sehen wollen, ob er noch beobachtet würde, und er bläst die Calamarain-Wolke von seiner Hand.

Auf der Brücke erkennt man, dass sowohl das Shuttle als auch die Calamarain verschwunden sind. Als Picard mutmaßt, dass das wohl das Ende von Q gewesen wäre, erscheint dieser plötzlich gemeinsam mit einer dreiköpfigen mexikanischen Mariachi-Kapelle, tanzt und bläst Trompete. Mit einem Fingerschnippen befördert er Zigarren in die Mäuler von Riker und Picard und berichtet von der Vergebung der Q und seiner Wiederaufnahme in das Kontinuum. Er sei nun wieder unsterblich und allmächtig. Er will sein Glück mit der Crew teilen, und mit einem weiteren Fingerschnippen wird Riker von zwei sexy Frauen bedrängt. Riker will das nicht, und Q transferiert die Damen zu Worf. Picard gibt Q zornig zu verstehen, dass ihm nicht nach feiern sei. Q lässt alles wieder verschwinden und steht in der Uniform eines Captains auf der Brücke. Picard ist ungehalten, Q lässt ihn aber wissen, dass er ihm immer dankbar sein würde. Besonders bei Data, seinem Professor für Menschlichkeit, möchte er sich besonders bedanken. Er verschwindet und Data beginnt zu lachen. Data weiß zwar nicht warum er lacht, aber er findet es wunderschön. Q hat ihm einen Herzenswunsch erfüllt, nämlich ein Stück menschlicher Emotionalität erleben zu dürfen.

Die Wissenschaftler von Bre'el IV bedanken sich bei den Offizieren, da der Mond sich nun wieder auf der ursprünglichen Umlaufbahn befindet. Auf der Brücke weiß man allerdings nicht, wie das geschehen konnte. Picard vermutet, dass es ein Werk Qs war, der sich einen Rest von Menschlichkeit bewahrt hat. Plötzlich hat Picard eine Zigarre in der Hand und Qs Stimme ertönt: „Darauf möchte ich nicht wetten, Picard.“ Ende der Folge.

3.4.4.2. Religionswissenschaftliche Interpretation

Das Thema der Unsterblichkeit wird in zwei Folgen mit sehr unterschiedlichen Inhalten behandelt. So konfrontiert Q eines Tages Picard mit der Botschaft, dass er vom Kontinuum bestraft worden und nun ein sterblicher Mensch ohne jede Kräfte sei. Die Strafe ist Folge einer klassischen Trickster-Eigenschaft. Er überschreitet ständig die Grenze zwischen akzeptablem und inakzeptablem Verhalten und stellt so gleichzeitig die Berechtigung der Grenzziehung in Frage.¹⁸⁷

DVD 4, Kapitel 2

Q: *Es ist die Wahrheit. Ich stehe vor Ihnen - all meiner Fähigkeiten entblößt. Verdammt, ein Mitglied der niedrigsten aller Spezies zu sein, ein normales, unvollkommenes, trauriges, menschliches Wesen.*

Troi: *Ist das vielleicht ein Teil Ihrer Bestrafung, dass man Sie menschlich gemacht hat?*

Q: *Nein, das war meine Entscheidung. Ich konnte wählen: eine markophianische Eidechse zu sein oder ein belzoidianischer Floh – ich hatte die freie Auswahl, so lange ich nur sterblich bin. Und da ich nur eine Millisekunde überlegen konnte, habe ich mich hierfür entschieden. Ich wollte auf die Enterprise gebracht werden.*

Troi: *Wieso?*

Q: *Im ganzen Universum sind Sie das, was einem Freund am nächsten kommt, Jean-Luc.*

Data: *Sir, laut den Sensoren ist er menschlich.*

Der Verlust der Unsterblichkeit verweist auf zwei biblische Momente. Q, dieses göttliche Wesen, wird Mensch mit allen Begleitumständen, unter anderem wird er sterblich. Das referenziert auf Jesus, den Messias der Christen, der aus Liebe auf die Erde kam, um die Menschen zu erlösen. Qs Menschwerdung hat allerdings nichts mit Liebe zu tun, sondern ist die Folge einer Bestrafung. Er entscheidet sich lediglich für die sterbliche Lebensform Mensch. Der Verlust der Unsterblichkeit erinnert auch an die Vertreibung aus dem Paradies im Alten Testament. Q wird aus dem paradiesähnlichen Kontinuum gestoßen, er wird in Folge einer Bestrafung wie Adam und Eva sterblich (Gen 3, 3.), er benötigt Kleidung wie die ersten Menschen in der Bibel (Gen 3,7 und 21) und lebt im Leid. Aber auch die erste von Buddhas *Vier Edlen Wahrheiten* (Leben ist Leid bis hin zum Altern und Tod) findet in folgendem Monolog Qs eine zynische Umsetzung:

DVD 4, Kapitel 2

Q (zu Worf): *Es war ein großer Fehler, ich hätte nicht die Menschen wählen sollen. Ich habe es von Anfang an geahnt. Diese Engstirnigkeit hat keine Zukunft. Wegen einer überalterten Moral*

¹⁸⁷ Vgl. Kraemer, 2003, 53.

werde ich gezwungen, meinen Körper mit Kleidern zu verhüllen, hinzu kommt dieser lächerliche Temperaturunterschied. Dann kommt das Alter, man wird schwächlich, man verliert das Haar und am Ende wird man auch noch krank, wird närrisch, fängt an zu niesen, empfindet Juckreiz, bekommt Pickel, schlechten Atem und zu allem Überfluss muss man baden.

So hofft er Unterschlupf bei Picard zu finden, denn durch sein unstetes, verantwortungsloses Verhalten in den Galaxien hat er sich jede Menge Feinde geschaffen, dies alles zeigt die dunkle Seite einer Trickster-Figur. Obwohl er machtlos ist, bleibt er weiterhin zynisch und spöttisch. Guinan freut sich über Qs Bestrafung.

DVD 4, Kapitel 3

Guinan: Dieser Zustand muss doch sehr beängstigend für Dich sein. Nach all den Jahrhunderten der Allmacht musst Du nun ohne Schutz weiterleben.

Q: Ich warne Dich, ich habe immer noch sehr mächtige Freunde.

Guinan: Eine Rasse nach der anderen hast Du zu Tode erschreckt, Du hast sie wie wilde Tiere gequält und hast jeden Augenblick ihrer großen Verzweiflung genossen.

Q: Ab jetzt arbeite ich nur noch als Missionar, zufrieden?

Data: Das ist ein sehr nobler Vorsatz, Q.

Durch Data, der sich bei einem Angriff für Q opfert und beinahe stirbt, erkennt er seine Fehler und verlässt die Enterprise, um die Mannschaft durch einen ihm geltenden Angriff nicht zu gefährden. Durch diesen selbstlosen Akt wird er vom Kontinuum rehabilitiert und erhält all seine Kräfte zurück. Zuvor sieht sich Q selbst als gescheiterten Menschen. Selbst eine göttliche Figur kann die hohen Ansprüche an das Mensch-Sein nicht erfüllen! Erst die Mensch-Werdung eröffnet ihm die Möglichkeit zu erkennen, was genau das Mensch-Sein ausmacht. Das Leben als unvollkommener Mensch erfordert Mut, den das ehemals allmächtige Wesen Q nicht hat. Diese Unvollkommenheit ist eine der Triebfedern der Menschheit, stetig zu lernen, um sich zu verbessern.

DVD 4, Kapitel 6

Q: Seien Sie nicht so streng mit mir, Jean-Luc, Sie sind Ihr ganzes Leben lang ein Sterblicher. Ich weiß nichts über den Tod. Er ist für mich etwas ganz Neues. Ich hätte sterben können, wenn Data nicht gewesen wäre und mir nicht einen Aufschub verschafft hätte, wäre ich nicht mehr da – es würde mich nicht mehr geben. Und niemand würde mich vermissen. Data hat sich ohne Zögern für mich geopfert, wieso?

Picard: Er kann einfach nicht anders handeln, er hat seine Lektion der Menschlichkeit sehr gut gelernt.

Q: *Wenn ich mich frage, ob ich das Gleiche auch für ihn getan hätte, bin ich gezwungen zu sagen „nein“. Und ich schäme mich deswegen.*

Picard: *Q, Sie werden von mir keine Absolution erhalten, denn ich bin nicht Ihr Beichtvater. Sie haben meiner Besatzung nur Kummer und Leiden gebracht. Und ich bin noch immer nicht davon überzeugt, dass diese ganze Angelegenheit nicht wieder einer Ihrer hinterhältigen Scherze ist.*

Q: *Es ist ein Scherz, ein Scherz des Universums auf meine Kosten. Der König wollte menschlich sein. Und je mehr ich lerne, was es bedeutet, ein Mensch zu sein, umso mehr bin ich davon überzeugt, dass ich nie ein guter sein werde. Ich erfülle nicht die nötigen Voraussetzungen. Ohne meine Kräfte hab ich vor allem Angst. Ich bin ein Feigling, ich bin jämmerlich. So kann ich nicht länger weitermachen.*

Data wird Q zur Seite gestellt. Eine Maschine mit der Sehnsucht Mensch zu sein, hilft einem ehemals unsterblichen Wesen zu verstehen, was das Mensch-Sein ausmacht. Data ist Picards beste Wahl, denn kaum jemand kann so über das Mensch-Sein berichten wie jemand, der sich unsagbar danach sehnt.

Da am Ende der Folge ein Planet mit Hilfe von Q gerettet werden konnte, hegt Picard Hoffnung, dass sich durch diese Erfahrung der Sterblichkeit für Q etwas verändert haben könnte, dass er das Mitgefühl (mit anderen Spezies) als essentielle menschliche Eigenschaft erkannt hat – und wird sofort wieder ins Ungewisse gestoßen. Q hat wieder die Oberhand und zeigt dies auf schelmische Weise.

DVD 4, Kapitel 8

Picard: *Es wäre möglich, dass Q trotz allem einen Rest von Menschlichkeit behalten hat. Lieutenant, Energie!* (Plötzlich hat Picard eine brennende Zigarre in der Hand)

Q (nur Stimme): *Darauf würde ich nicht wetten, Picard.*

3.4.5. Gefangen in der Vergangenheit (QPid)

Anlässlich eines Archäologie-Konzils kommt eine alte Liebe Picards, Vash, an Bord der Enterprise. Der überraschte Picard wird von ihr mit einem leidenschaftlichen Kuss begrüßt. Als sich Vash (sie ist eine ehrgeizige Archäologin) den Führungsoffizieren ganz ungezwungen als Picards Freundin zu erkennen gibt, ist das dem Captain sichtlich unangenehm. Auf die Frage, warum er nie etwas von Vash erzählt habe, erwidert Picard, dass ein Captain der Mannschaft seine persönlichen Gefühle nicht zeigt. Picard ist dieser Situation nicht gewachsen, er ist verunsichert und zieht sich in sein Quartier zurück. Dort trifft er auf Q, der eine Schuld begleichen will. Nur durch Picards Unterstützung wurde er wieder im Kontinuum aufgenommen, dafür möchte er Picard einen Gefallen tun. Q erkennt Picards Probleme mit seiner Liebe zu Vash.

DVD 5, Kapitel 3

Q: *Sie können mir nichts vormachen, Captain. Ich war Zeuge Ihrer Unterhaltung mit Vash. Ich werde nie den qualvollen Ausdruck in Ihrem Gesicht vergessen, den Schmerz. Wenn ich es nicht besser wüsste, dann hätte ich gedacht, Sie wären bereits verheiratet.*

Picard: *Sie müssen sich sehr langweilen, Q, Ihre Phantasie geht mit Ihnen durch.*

Q: *Diese menschliche Emotion Liebe ist eine gefährliche Sache, Picard. Und offensichtlich sind Sie nicht gut gewappnet dagegen. Sie hat eine Verwundbarkeit bei Ihnen gefunden, eine Verwundbarkeit, nach der ich seit Jahren suche. Wenn ich das früher gewusst hätte, hätte ich Sie als Frau aufgesucht. Merken Sie sich meine Worte, Picard, dies ist Ihre Achillesverse.*

Um Picard zu zeigen, dass man um seine Liebe kämpfen muss, erteilt er ihm als Geschenk eine Lektion. Er versetzt die Crew in die Wälder von Sherwood Forest. Picard ist Robin Hood, die anderen Offiziere erkennen ihre Rollen und nehmen es mit Humor. Im Augenblick als Q, hoch zu Ross, als Sir Guy von Gisbourne auftaucht, wird allen der Ernst der Lage bewusst. Picard muss um das Leben von Maid Marian (Vash) kämpfen, was ihm schließlich auch gelingt. Seine Aufgabe hat er damit erfüllt. Während der Handlung wird für den Zuseher immer klarer, dass Vash egoistisch und nur auf ihren eigenen Vorteil bedacht ist. Am Ende der Folge gesteht ihr Picard seine Gefühle, aber sie hat bereits beschlossen, sich einen neuen Partner zu suchen. Q ermöglicht ihr archäologische Forschungsreisen in Gegenden des Weltalls, die noch nie von einem Mensch besucht wurden. Der Kampf um seine Liebe hat sich für Picard letztlich nicht gelohnt.

3.4.6. Eine echte Q (True Q)

Ein junges Mädchen, Amanda Rogers, kommt als Praktikantin von Dr. Crusher auf die Enterprise. Sie plant eine Ausbildung auf der Sternenflotten-Akademie und schätzt sich glücklich, auf der Enterprise assistieren zu dürfen. Im Laufe der Handlung wird sichtbar, dass es sich bei Amanda vermutlich um eine Q handelt. So wünscht sie sich zum Beispiel Hundewelpen, die auch prompt in ihrem Privatquartier erscheinen. Als Commander Riker in Gefahr ist, von einem Container erschlagen zu werden, kann sie die Fallrichtung ändern. Q taucht als Abgeordneter des Kontinuums auf der Enterprise auf und erklärt Picard, dass Amanda tatsächlich eine Q sei.

DVD 6, Kapitel 3

Q: [...] und als Experte für die Menschheit wurde ich mit der Nachforschung betraut.

Riker: *Sie, ein Experte für die Menschheit?*

Q: *Ein Forschungsgebiet ohne großen Reiz, wie ich zugeben muss.*

Ihre Eltern, beide aus der Spezies der Q, hätten sich entschlossen, als Menschen auf der Erde zu leben. Das Kontinuum hätte das nicht gebilligt und sie zur Strafe durch einen Tornado exekutiert. Amanda weiß noch nichts von ihrer Macht. Q will sie ins Kontinuum bringen, ansonsten wäre sie ebenfalls zu exekutieren. Er kann sich überhaupt nicht vorstellen, dass jemand die Existenz als Mensch der einer Q-Wesenheit vorziehen könnte. Picard besteht darauf, dass Amanda selbst über ihre Zukunft entscheiden kann. Sie wird vor die Entscheidung gestellt, entweder endgültig auf ihre Q-Fähigkeiten zu verzichten oder Mitglied des Kontinuums zu werden. Sie entscheidet sich zuletzt für das Kontinuum.

3.4.7. Willkommen im Leben nach dem Tode (Tapestry)

3.4.7.1. Detaillierter Handlungsablauf

Auf die Krankenstation werden verletzte Crew-Mitglieder gebeamt, darunter auch der Captain. Sie waren angegriffen worden. Dr. Crusher diagnostiziert einen Herzstillstand bei Picard, der Bioregulator seines künstlichen Herzens ist durchgebrannt. Wiederbelebungsversuche scheitern, seine Atmung droht zu versagen.

Nach einer Weißblende findet sich Picard stehend in einer weißen Atmosphäre wieder, man kann nicht erkennen, ob es sich um einen Raum handelt. Auf seiner Brust ist seine große Verletzung zu sehen. Plötzlich erblickt er eine weiße, sphärische Gestalt, die ihm die Hand entgegenstreckt, er ergreift sie. In diesem Moment erkennt er, dass es sich um Q handelt, der mit einer weißen Robe bekleidet ist und ihn im Leben nach dem Tod willkommen heißt. Picards Blick ist fragend. Es folgt die Intro.

Erschrocken zieht Picard seine Hand zurück. Auf die Frage, was hier gespielt wird, behauptet Q Gott zu sein, was Picard lautstark zurückweist. Qs Reaktion darauf ist ein Vorwurf der Blasphemie. Picard müsse sich bewusst machen, dass er seit fünf Minuten tot sei. Auch das bezweifelt der Captain. Q verspricht Picard Beweise für seinen postmortalen Zustand. Plötzlich steht Picards Vater vor dem Captain und macht ihm Vorwürfe. Für Picard sind das wieder einmal Qs faule Tricks. Er hört plötzlich viele Stimmen von Menschen, die aufgrund von Picards Handlungen oder Unterlassungen gestorben sind und ihm ebenfalls Vorwürfe machen. Picard ist verärgert, denn Q schlägt ihm vor, etwas Zeit miteinander zu verbringen, nämlich die Ewigkeit. Picard glaubt noch immer nicht an seinen Tod. Q beteuert, dass er ungerechtfertigt angegriffen würde, denn nicht er sei für Jean-Lucs Tod nicht verantwortlich, sondern sein künstliches Herz, das Q nun plötzlich in der Hand hält. Hätte Picard noch sein echtes Herz gehabt und nicht ein Stück unzuverlässiger Technologie in der Brust, wäre er nicht an den Folgen des Angriffs gestorben. Der Verlust seines Herzens war einer Fehlreaktion Picards zuzuschreiben, die er, wie vieles andere auch, heute bedauert. Q

zeigt Picard noch einmal die Kampfszene mit drei Nausikanern, in der Picard von hinten ins Herz gestochen wird. Der junge Picard sieht ein großes Messer in seinem Herzen stecken, lacht laut und fällt um. Picard erklärt, dass er in seiner Jugend arrogant, undiszipliniert und egoistisch gewesen wäre – so wie Q heute. Mit seinem heutigen Wissensstand hätte Picard vieles in seiner Vergangenheit anders gemacht.

Picard sieht sich plötzlich seiner Freundin aus Jugendtagen gegenüber, die ihm eben eine Ohrfeige gegeben hat. Picard (nicht jung, sondern im Alter des Sternenflotten-Captains) ist auf seinem Zimmer, gemeinsam mit seinen Freunden Korton und Martha. Sie sehen in ihm ihren jungen Freund, mit dem sie ihre Ausbildung absolvieren. Als Picard allein im Zimmer ist, erscheint Q - wie zumeist in der Uniform eines Sternenflotten-Captains - und will auch als solcher angesprochen werden. Picard glaubt sich in einer Q-Phantasiewelt, Q erklärt ihm aber, dass es sich um Picards Realität handelt und er wieder 21 Jahre alt ist, und ihn alle anderen als jungen Mann sehen. Dass Tod und Leben keine festen starren Begriffe sind, ist Qs Antwort auf Picards Verunsicherung darüber, ob er nun tot oder lebendig sei. Durch die Beschränktheit der Menschen sei es auch nicht vorstellbar, dass Q Leben nimmt und Leben gibt, einfach durch Fingerschnippen. Q gibt Picard die Chance, seine Vergangenheit neu zu leben. Picard gibt zu bedenken, dass jede Veränderung der Vergangenheit Auswirkungen auf die Zukunft habe. Da Picard, gemessen am Universum, nur eine unbedeutende Rolle spielt, ist dieser Gedanke vernachlässigbar. Picards Sorge um den linearen Zeitablauf veranlasst Q ihn zu versprechen, dass es zu keinen negativen Auswirkungen kommen würde. Q gehe es nur um Picard und seinen Seelenfrieden. Picard solle seine zweite Chance bekommen, er befindet sich nun zwei Tage vor der Kampfhandlung. Wenn Picard den Kampf vermeiden könne, würde er in seiner realen Gegenwart mit einem menschlichen Herzen weiterleben, wenn nicht, dann würde Picard sterben und – so droht Q – die Ewigkeit mit ihm verbringen.

Picard trifft in einer Bar eine junge Frau, Penny, die ihm nach einer kleinen Auseinandersetzung den Drink ins Gesicht kippt. Hinter der Bar wird Q als Barkeeper sichtbar, der sich über den ehemaligen Frauenhelden Picard verwundert.

Am Spieltisch hat Korton gerade eine Glückssträhne, als ein Nausikaner ihn herausfordert. Picard will das Spiel verhindern, was ihm nicht gelingt. Q beobachtet mit Picard aus einer Ecke der Bar das Geschehen. Picard gesteht Q, dass er damals den Spieltisch präpariert habe, damit Korton gegen den mangelnden Nausikaner gewinnt. Q zeigt sich beeindruckt.

Zurück im Quartier diskutieren Korton und Martha mit Picard darüber, dass es beim Spiel des Nausikaners nicht mit rechten Dingen zugegangen sei. Korton will den Spieltisch präparieren, Picard rät ihm ab, da die Nausikaner sehr aggressiv sind. Korton versteht die

Zurückhaltung Picards nicht. Martha bemerkt, dass Picard verantwortungsbewusst geworden ist und macht ihm Avancen. In der Gestalt eines Blumenboten überbringt Q Picard die Information, dass sein Freund den Tisch im Spielcasino trotz Picards Bedenken manipuliert.

Picard versucht Korton im Casino davon abzuhalten, was ihm nicht gelingt.

Im Quartier bespricht sich Picard mit Martha und erwidert ihre positive Zuwendung. Ihr gefallen die Veränderungen, die sie an ihm erkennt. Beide gestehen sich ein, dass sie mehr füreinander empfinden und küssen sich.

Am Morgen wacht der unbedeckte Picard neben Q auf, den er kurz für Martha hält. Picard weiß nicht, was der Tag bringen wird, gewiss aber ist, dass alles anders sein wird. Q verschwindet.

Im Spielcasino trifft Picard auf eine nachdenkliche Martha, die unsicher ist, ob die gemeinsam verbrachte Nacht ihre Freundschaft zerstört hat. Denn bereits am nächsten Tag müssten sie sich trennen, da sie unterschiedliche Einsätze haben. Im Hintergrund rekapituliert Q Picards Frauenbeziehungen und Freundschaften und zieht keine positive Bilanz. Korton, Martha und Picard sprechen gerade über ihre zukünftigen Einsätze, als die Nausikaner das Spielcasino betreten. Sie provozieren die drei Jungoffiziere, was sich Korton nicht gefallen lassen will. Als er einen Nausikaner angreift, wirft sich Picard dazwischen und stößt Korton weg. Er begründet dies damit, dass der Nausikaner nach seiner Waffe gegriffen habe. Korton und Martha kündigen ihm die Freundschaft auf. Q gratuliert.

Plötzlich findet sich Picard in seiner vormaligen Realität am Raumschiff, Worf fragt ihn, ob er ihm helfen könne. Picard trägt nicht seine Captain-Uniform, denn er ist jetzt Lieutenant Junior Grade, Assistent des astrophysischen Offiziers. Picards kann sich in dieser Situation anfangs nicht orientieren, und Data bietet ihm an, ihn auf die Krankenstation zu begleiten.

Auf der Krankenstation findet er statt Dr. Crusher Q als Arzt vor, gekleidet nach der Mode der 1950er Jahre. Er steht Rede und Antwort auf Picards Fragen. Wie versprochen ist Picard wieder in der Gegenwart auf dem Raumschiff Enterprise-D. Wie versprochen hat sich nichts geändert, eine Veränderung habe nur bei Picard stattgefunden, so wie er es sich gewünscht habe. Aus dem besonnenen jungen Mann sei ein braver Assistent geworden. Q verschwindet.

Im Restaurant nimmt Picard Platz am Tisch von Riker und Troi, um mit ihnen über seine Karriere auf dem Raumschiff zu sprechen. Er fordert beide auf, offen mit ihm über seine Fähigkeiten zu reden. In seiner Mitarbeiterbeurteilung wird er als korrekt, pflichtbewusst, ausgeglichen, zuverlässig und pünktlich beschrieben. Picard strebt eine Aufgabe im Befehlshaberbereich an, was Riker nicht für realistisch hält. Picard besteht auf einer Begründung, die ihm Troi auch liefert. Sein Problem sei sein Streben nach Höherem,

allerdings sei er nicht bereit, das zu tun, was dafür notwendig ist. Riker empfiehlt Picard etwas zu riskieren, aus der Masse herauszuragen, aufzufallen, wenn er weiter kommen wolle. Als alle Führungsoffiziere in den Kommandoraum gerufen werden, fühlt sich Picard für einen Moment betroffen. Riker und Troi trösten ihn und verlassen den Tisch. Allein am Tisch ruft Picard Q, da er die Lektion gelernt und begriffen hat. Q meldet sich nicht, aber sein Chef tadelt ihn und ruft ihn zu sich.

Auf dem Weg zum Maschinendeck verlässt Picard den Aufzug und findet sich wieder mit Q in der weißen raumlosen Atmosphäre. Q wirft ihm vor, dass Picard sich nun beklagt, obwohl er das einzigartige Geschenk einer zweiten Chance bekommen hat. Picard beteuert lautstark, dass er das phantasielose, leidenschaftslose Leben dieses jetzigen Ichs nicht gewollt habe. Q erinnert ihn, dass das der Mensch sei, der Picard sein wollte. Einer, der nicht so ist wie Q. Einer der Hauptgründe für dieses langweilige Selbst ist die Tatsache, dass sich dieser Picard niemals mit dem Tod konfrontiert gesehen und so die Zerbrechlichkeit des Lebens nicht erkannt hat. Er sei immer mit der Masse geschwommen, ohne Plan oder hochgesteckte Ziele. Er habe nur brav seine Pflicht getan und sich nie von der Normalität abgehoben, um Außerordentliches zu leisten.

Picard sieht seinen Fehler ein und bittet Q, ihn in sein früheres Leben zu transferieren. Er will lieber auf der Krankenstation als der Mann, der er war, sterben, als weiter dieses stumpfsinnige Leben zu führen.

Picard ist plötzlich wieder im Spielcasino, die Nausikaner provozieren die drei Freunde. Picard lässt sich das nicht gefallen, der Kampf beginnt und endet mit einem Stich in Picards Herz. Er lacht.

Lachend wacht er auf der Krankenstation auf. Dr. Crusher versichert ihm, dass er wieder gesund wird. Picard lacht und lacht.

Im Mannschaftsraum berichtet Picard Riker von dem Vorfall mit Q. Er fragt sich, ob das ein Traum oder ein Trick Qs war. Picard fällt es schwer daran zu glauben, dass Q ihm tatsächlich eine zweite Chance gegeben und so viel Mitgefühl bezeugt hat. Wenn Q dafür verantwortlich war, ist er ihm dankbar. Er hat in seiner Jugend viele Fehler gemacht, aber er bereut nichts, denn das hat ihn zu dem Menschen gemacht, der er heute ist.

3.4.7.2. Religionswissenschaftliche Interpretation

Im Moment des Todes von Picard inszeniert sich Q als abendländische Gottesvorstellung. Einem Engel gleich (in üppiger weißer Robe) begrüßt er Picard mit ausgestreckter Hand. Der Zuseher kann in diesem Augenblick vermuten, dass Q wirklich der abrahamitischen Gottesvorstellung entspricht. Picard hegt als aufgeklärter Mensch allerdings massive Zweifel

an der Realität der Situation. In der letzten Aussage des unten angeführten Dialogs ist jedoch Picards Bild eines guten Gottes verankert, der hier als „Universum“ bezeichnet wird.

DVD 7, Kapitel 1

Q: Willkommen im Leben nach dem Tode, Jean-Luc, Sie sind tot.

[Intro]

Picard: Q, was wird hier gespielt?

Q: Ich habe es Ihnen gesagt, Sie sind tot. Das ist das Leben nach dem Tod und ich bin Gott.

Picard: Sie sind nicht Gott.

Q: Blasphemie. Sie können von Glück reden, dass ich Sie nicht vertreibe oder ohrfeige. Sie müssen sich bewusst machen, dass Ihr Leben vor fünf Minuten zu Ende gegangen ist dank der aberwitzigen Behandlung von Doktor Beverly Crusher.

Picard: Nein, ich bin nicht tot, weil ich mich weigere zu glauben, dass das Leben nach dem Tode von Ihnen gestaltet wird. So schlecht ist das Universum bestimmt nicht konzipiert.

Wie man aus dem Handlungsverlauf entnehmen kann, ist Picards Tod noch nicht bestätigt. Es ist anzunehmen, dass es sich um eine Nahtod-Erfahrung handelt. Q behauptet, dass dieser Zustand hier das Leben nach dem Tod sei, und er spricht eigentlich immer die Wahrheit. Dass er Gott ist, ist anzuzweifeln, da er die Vorstellungen von Picard zu spiegeln pflegt und deshalb eine Gottesgestalt inszeniert.

Durch die Allmacht Qs bekommt Picard die Chance, eine Alternative zu seiner Laufbahn erleben zu können. Er hat den Wunsch danach, da er in seiner Jugend vieles falsch gemacht hat. Mit seinem heutigen Wissen würde er anders handeln. Nachdem er allerdings erfahren muss, welche Konsequenzen ein alternatives Agieren in seiner Jugendzeit mit sich bringt, bittet er Q, ihm sein derzeitiges Leben zurückzugeben.

Wieder einmal ist Q nur scheinbar tückisch und hinterlistig, in Wirklichkeit hilft er Picard zu sich selbst zu stehen, was dieser am Ende auch erkennen kann.

DVD 7, Kapitel 8

Picard: Ich weiß immer noch nicht, was ich davon halten soll. War es ein Traum oder einer von Qs ausgeklügelten Tricks?

Riker: Viele Menschen, die dem Tod nahe waren, berichten von sonderbaren Erfahrungen, aber ich habe noch nie so eine detaillierte Schilderung gehört.

Picard: Und wissen Sie, es fällt mir immer noch sehr schwer zu akzeptieren, dass Q mir eine zweite Chance geben würde. Oder dass er so viel Mitgefühl bezeugt hat. Aber wenn es Q war, dann bin ich ihm zu großem Dank verpflichtet.

Q setzt sein Potential ein um Picard auf einer Art Metaebene zu zeigen, dass das, was passiert, gut ist, so wie es ist. Man kann darauf vertrauen, dass das eigene Schicksal zu einem passt. Dieses Vertrauen kann als Vertrauen in sich selbst oder in eine höhere Macht, Gott, interpretiert werden.

3.4.8. Doppelfolge zum Serien-Ende: Gestern, Heute, Morgen I + II **(All Good Things I + II)**

Die letzte Folge von TNG bezeichnet nicht nur das Ende der Serie, vielmehr fasst sie nochmals die Inhalte von sieben Staffeln zusammen. Empfindet man als Zuseher den Ankläger der Menschheit Q in der ersten Folge noch als ungerecht und hart, so ändert sich die Sichtweise insofern, als die Menschheit im Laufe von TNG Spuren von Unordnung (Auslösen von Anomalien, die Nicht-Einhaltung der Obersten Direktive, und mehr) ins Universum bringt.¹⁸⁸

In der letzten Doppelfolge („Gestern, heute, morgen I+II“ (All Good Things I+II)) kommt es zur letzten Prüfung der Menschheit. Q verursacht eine Zeitanomalie, in die nur Picard alleine gleitet. Er kann die Zeitsprünge zwischen der Gegenwart, der Vergangenheit und der Zukunft nicht begreifen und ist verwirrt. Die Vergangenheit liegt sieben Jahre zurück, es ist der Zeitpunkt, an dem er das Raumschiffkommando übernommen hat. Die Zukunft ist in 25 Jahren, wo alle Mitglieder bereits die Sternenflotte verlassen haben werden. Ein Blick auf das Leben der Besatzungsmitglieder nach ihrer Karriere bei der Sternenflotte zeigt, dass sie alle zur Erde zurückgekehrt sind und zu einer höheren und vollständigeren Identität gefunden haben. So ist Picard Botschafter im Ruhestand, Data Professor in Cambridge und Gordi ein berühmter Schriftsteller.¹⁸⁹ Die Enterprise trifft auf eine Raum-Anomalie, die Mannschaft versucht, diese zu schließen. Der umgekehrte Tachyonenimpuls bringt nicht die Lösung, sondern die Vergrößerung des Problems, was letztlich zu einer Verhinderung des Entstehens von Leben auf der Erde führen würde. Die sich anbahnende Katastrophe wird unbeabsichtigt von Picard selbst ausgelöst. Mit Qs Hilfe erkennt Picard das Problem, verknüpft das Wissen der drei Zeiträume, zwischen denen er herumgeworfen wird, und kann letzten Endes das Problem lösen. Am Ende steht Picard wieder vor dem Richter Q, der Bilanz zieht und ihm zum letzten Mal Gedankenanstöße erteilt (siehe Punkt 4.2.3.).

Das, was die Menschheit künftig lernen soll, ist das Überschreiten der Grenzen ihrer bisherigen Erkenntnisse, auch wenn noch keine wissenschaftlichen Begründungen vorliegen. Dies kann als ein Verweis auf das Denken der Postmoderne verstanden werden. Es bildet ein

¹⁸⁸ Vgl. Richards, 2008, 121f.

¹⁸⁹ Vgl. Richards, 2008, 210f.

„wirksames Korrektiv zu einem „reduktionistischen Szientismus“¹⁹⁰ und vergrößert durch die Miteinbeziehung anderer erkenntnistheoretischer Bedeutsamkeiten die Bandbreite unterschiedlicher Wissenszugänge. Diese Offenheit gegenüber unterschiedlichen Erkenntnismöglichkeiten wird in der Schlusszene deutlich. Picard nimmt zum ersten Mal am Pokerspiel seiner Führungscrew teil. Das Rund des Pokertisches bringt alle Spieler in eine nicht-hierarchische Position, Captain Picard fügt sich ein und wird gleichwertiger Teil des Teams. Der Schlusssatz Picards: „Das Spiel heißt offener Poker, keine verdeckt. Und der Himmel ist das Limit“, zeigt Picards neue Art der Offenheit, alles erscheint möglich, der Himmel ist grenzenlos. Das Rund des Tisches, das die Kamera von oben zeigt, kann als Verweis auf die zyklische Zeitauffassung des Ostens gedeutet werden, die der westlich geprägten linearen Interpretation von Zeit entgegensteht.¹⁹¹ Der zyklische Zeitbegriff hilft Picard letztlich, das Paradoxon der Zeitanomalie zu lösen. Das Öffnen des Geistes für neues Denken, das fordert Q am Ende von Picard.

3.5. Das Q-Kontinuum

Das Kontinuum, die Heimat aller Qs, ist raum- und zeitlos zu denken, in gewisser Weise bildet es die westliche Vorstellung von Ewigkeit ab. Laut eigener Aussage existieren die Q tatsächlich seit ewigen Zeiten. Namentlich unterscheiden sie sich nicht von einander, alle heißen Q. Sie agieren und verhalten sich keineswegs konform, der TNG-Q wird für sein ungebührliches Benehmen sogar bestraft. Es herrschen Gesetze und Regeln im Kontinuum, trotz allmächtiger Fähigkeiten kann der Einzelne nicht ungestraft machen, was er will. Obwohl die Q körperlos und geschlechtslos sind, zeigen sie sich den Menschen als Männer und Frauen. Sie sind unsterblich, allerdings können sie sich sehr wohl gegenseitig töten, bzw. sie werden auch exekutiert. Der Selbstmord ist tabuisiert.

In TNG wird das Kontinuum nicht gezeigt, sondern nur darüber berichtet. Erst in der VOY-Serie „Todessehnsucht“ (Death Wish) präsentiert der todessüchtige Q (später Qinn genannt) das Kontinuum in einer für Menschen wahrnehmbaren Form. Es wird als eine öde Landschaft in den USA mit sich langweilenden Bewohnern einer kleinen Siedlung dargestellt. Die Szene zeigt unter anderem einen alten Mann, der eine Zeitung mit dem Titel *The Old* liest, die Zeitschrift einer jungen Frau trägt den Titel *The New*. Einige Gelangweilte spielen Cricket, der Zuseher sieht, dass es sich bei den Kugeln um Planeten (die Erde ist erkennbar) handelt. Es findet keine Kommunikation statt, denn es ist schon alles gesagt, es gibt nichts mehr auszutauschen. Eine unglaubliche Langeweile und Hoffnungslosigkeit geht von dieser

¹⁹⁰ Gabriel, 1995, 306.

¹⁹¹ Vgl. Schwartz, 2003, 153.

Szenerie aus. Unsterblichkeit wird für Qinn zum verständlichen Fluch, da es nichts gibt, wofür es sich zu leben lohnt (DVD 10, Kapitel 7: „Für uns ist es eine Krankheit unsterblich zu sein“). Das ewige Leben hat keinen Lebens-Sinn. Ein endlicher Mensch zu sein hat den Vorteil, das Leben bewusst zu leben und genießen zu können, denn es ist nicht immerwährend.

Einen zweites Mal wird in der VOY-Folge „Die Q-Krise“ (The Q and the Grey) das Kontinuum in der Optik des amerikanischen Bürgerkriegs gezeigt. Q will einen Frieden stiftenden Messias mit Captain Janeway zeugen, um den Krieg zu beenden. Letztlich wird das erste Kind im Q-Kontinuum geboren, das Q mit einer anderen Q gezeugt hat.

Die individuelle Allmacht jedes einzelnen Q scheint nur eine beschränkte zu sein, da das Kontinuum Zugriff auf die Fähigkeiten seiner Mitglieder hat. Ist das Kontinuum ein Götter-Himmel und seine Mitglieder Götter mit unterschiedlichsten Eigenschaften? Ist der bekannte Q ein für die Menschen zuständiger Botschafter des Kontinuums, oder trägt er die Verantwortung für die Spezies Mensch? In der Serie werden keine klaren Antworten darauf gegeben. Die Q sind keine Schöpfer, aber sie greifen in Schicksale ein oder beeinflussen den Kosmos. Die unendlichen Weiten des Weltraums sind ihnen ganz vertraut, sie kennen das gesamte Universum. Sie scheinen eine Spezies zu sein, die auf einer Art Metaebene (im Vergleich zu anderen Spezies) existiert. Ihnen ist das kantsche „Ding an sich“ bekannt, das sich jenseits der menschenmöglichen Erkenntnis befindet. Der göttliche Aspekt des Kontinuums bzw. dessen Mitglieder ist in der Allmacht und Unsterblichkeit zu finden, aber auch daran erkenntlich, dass sie sich, in der Person von Q, um die Menschen kümmern, egal, ob diese Aufmerksamkeit willkommen ist oder nicht.

3.6. TNG als „Rites de Passage“

Betrachtet man die Rahmenhandlung - bestehend aus den beiden Gerichtsverhandlungen und die einzelne Q-Auftritte innerhalb der TNG-Serie - auf einer Metaebene (die gesamte Serie steht im Fokus), so wird eine weitere Verschlüsselung decodierbar. Themen und Inhalte aus der Ritualforschung werden in der Serie zum Sekundärkode, zum narrativen Rahmen. Diesem Handlungsrahmen liegt das Motiv der „Rites de Passage“, des Übergangsritus, zugrunde. Für Arnold van Gennep wird in vielen Kulturen der Übergang von „[...] einem Zustand in einen anderen oder von einer kosmischen bzw. sozialen Welt in eine andere [...]“¹⁹² durch zeremonielle Sequenzen begleitet. Es werden im Wesentlichen drei Riten-Stadien unterschieden, die als Trennungs-, Schwellen- bzw. Umwandlungs- und Angliederungsriten (rites de séparation, rites de marge, rites d’agrégation) bezeichnet werden. Dieses

¹⁹² Van Gennep, 1999, 21.

dreigliedrige Schema ist im Bereich der Schwellen- bzw. Umwandlungsriten noch erweiterbar.¹⁹³ Im ersten Stadium (Trennung) wird der gegenwärtige Zustand verlassen, um am Ende in ein neues Stadium (Angliederung) einzutreten. Zwischen diesen beiden Handlungen findet Umwandlung (in einer oder mehreren Stufen) statt bzw. es wird eine oder mehrere Schwellen (von einem Zustand zum nächsten) überschritten.

Die Weltraumreisenden des neuen Raumschiffs Enterprise sind dabei, in Gebiete (*final frontiers*) vorzudringen, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat. Farpoint-Station ist eine Grenzstation, dahinter liegt das Unbekannte und Unerforschte. Die Crew beabsichtigt eine Grenzüberschreitung, was in manchen Kulturen als magisch-religiöses Verbot galt.¹⁹⁴ Als sichtbares Zeichen einer Grenze markieren Grenzsteine, Mauern, Tore und vieles mehr das definierte Gebiet. In den Weiten des Alls existieren keine visuellen Grenzschränken. Auf dem Weg zu dieser Grenze wird das Raumschiff von einem Netz gefangen und aufgehalten. Q erscheint mit der Absicht, die Menschen an einem weiteren Vordringen ins All zu hindern. Im Gerichtsverfahren wird der Menschheit mangelnde Reife für die beabsichtigten Vorhaben attestiert (Anthropodizee-Frage). Eine Bewährungsphase wird ausgehandelt. Die bravouröse Lösung der ersten Aufgabe kann als Trennungsritus betrachtet werden. Mit diesem ersten Beweis, dass die Menschheit sich von ihrer Vergangenheit als „ungewöhnlich wilde Rasse“ gelöst hat, ist der Trennungsritus vollzogen. Die weiteren zahlreichen Prüfungen, denen sich die Mannschaft im Laufe der siebenjährigen Reise unterziehen muss, können als Schwellen- bzw. Umwandlungsstadium klassifiziert werden. Nachdem Picard zum Serien-Ende das letzte Mal vor Gericht stand, ist eine deutliche Veränderung an ihm zu bemerken. Als er in der letzten Szene zum ersten Mal am Pokerspiel seiner Führungsoffiziere teilnimmt, kann man an Picards Ansage: „Das Spiel heißt Poker, keine verdeckt. Und der Himmel ist das Limit“, erkennen, dass das Stadium der Angliederung vollzogen wurde. Die Reisen ins All werden nun nicht mehr durch Testphasen unterbrochen, wie andere Spezies auch können die Menschen ungehindert forschen. Q kündigt allerdings die Fortsetzung seiner Beobachtertätigkeit an. Q übernimmt die Aufgabe als Wächter des Übergangs von Orten und die eines Ritualbegleiters für die Menschen. Q wird auch als guter Hirte¹⁹⁵ konnotiert, was auf die Mehrfachbedeutung dieses Zeichens verweist. (Die Rolle Qs in diesem Kontext ist hier als Zeichen aufzufassen.)

In der Begegnung mit Q sieht sich Picard gezwungen, sich mit sich selbst und dem Mensch-Sein an sich auf eine oftmals anstrengende und gefährliche Weise

¹⁹³ Vgl. Van Gennep, 1999, 21.

¹⁹⁴ Vgl. Van Gennep, 1999, 26ff.

¹⁹⁵ Vgl. Kraemer, 2003, 56.

auseinanderzusetzen. Bei der letzten Gerichtsverhandlung sind Picard und Q ganz unter sich, und in diesem Vieraugengespräch wird Picard endgültig klar, worum es wirklich geht: Nur durch Offenheit des Geistes kann die Menschheit in ein nächstes Stadium der Entwicklung eintreten. Dieser Eintritt in ein neues Stadium ist für Picard (als Vertreter der Menschheit) eine Form der Initiation, die Veränderungen an seiner Person nach dem letzten Gespräch mit Q wird für seine Offiziers-Kollegen beim erstmals gemeinsamen Pokerspielen auffällig.

4. Ausgewählte Filmausschnitte

4.1. TNG/Staffel 1/Erste Episode: Der Mächtige (Encounter at Farpoint I)

4.1.1. Inhaltsbeschreibung

Die Lang-Sequenz beginnt damit, dass sich die Offiziers-Crew unter der Leitung von Captain Picard plötzlich in einem Gerichtssaal aus der postatomaren Schreckenszeit des 21. Jahrhunderts wieder findet. Es handelt sich um ein öffentliches Gerichtsverfahren, denn Zuseher sitzen auf Tribünen. Neben Wachen gibt es Gerichtsdienere und einen Zeremonienmeister. Q sitzt als Richter (er trägt eine lange schwarze Robe, einen roten Mantel, einen schwarzen Richterhut, eine schwere goldenen Kette) auf einem pompösen Richterstuhl, der auf einem mobilen und höhenverstellbaren Wagen montiert ist. Q fährt in den Gerichtssaal. Die Raumschiff-Crew (Data, Yar und Troi) sitzt dagegen auf einer kleinen Bühne auf Hockern. Q sieht sich sowohl als Richter, Ankläger und Geschworener in einer Person. Er klagt die Menschheit der Verbrechen ihrer Spezies an. Als Yar gegen seine Argumente aufbegehrt, friert er sie ein. Picard erklärt sich nur bereit den Prozess zu akzeptieren, wenn Q sich an die Abmachungen hält, dass den Gefangenen kein Leid zugefügt wird, so lange ihre Schuld nicht bewiesen ist. Q stimmt zu und lässt Yar wieder auftauen, sie lebt. An dieser Stelle beginnt das Sequenzprotokoll.

4.1.2. Sequenzprotokoll

Die sechs in einem Sequenzprotokoll anzuführenden filmischen Aspekte (gemäß Werner Faulstich¹⁹⁶) werden in einer Tabelle entsprechend dem Ablauf eingetragen. In diesem Fall spielt die Sequenz im Kapitel 5 der DVD 1, Startzeit ist die 24. Minute und 33. Sekunde, sie endet um 29:01 und dauert somit insgesamt 4 Minuten und 27 Sekunden. Handlung, Dialog, Geräusche und Kameraführung werden immer dann in einer Zeile vermerkt, wenn diese parallel laufen. P steht für Picard, ZM für Zeremonienmeister.

¹⁹⁶ Vgl. Faulstich, 2002, 66f.

Kapitel/Zeit	Handlung	Dialoge	Geräusche	Kamera (K)	Sek.
5/24:33	Q erhebt sich vom erhöhten		Zuhörerlärm	K von unten auf Q, Halbtotale	2
24:35	Richterstuhl und brüllt	Q: Ruhe!		Schnitt Volk, K leicht von unten	2
24:37	Q steht im Richterstuhl, Finger- spitzen berühren die Seitenlehnen Er spricht laut und streng.	Die Verhandlung wird fortgesetzt. Ich warne Sie. Tricks bei der Aus- legung des Gesetzes sind nicht ge- stattet.			6
24:43	P steht vor Data, Yar und Troi, die auf Schemel sitzen. P blickt beim Sprechen zu Q hinauf. P blickt im Kreis herum.	Nur Tatsachen zählen. P: Nur Tatsachen zählen. Wir Menschen kennen unsere Vergangen- heit, auch wenn wir uns ihrer schämen. Ich erkenne dieses Gerichtssystem als dasjenige, auf das ein Zitat von Shakespeare zu- trifft:		Schnitt auf Crew, K von oben	12
24:55	Q spricht im Stehen	Tötet alle Anwälte! Q: Das wurde ja auch getan.		Gegenschnitt auf Q, K von unten	3
24:58	P spricht in unveränderter Szenerie	P: Und führte zu der Regel: schuldig, bis die Unschuld bewiesen ist. Q: Natürlich.		Gegenschnitt P	4
25:02	Qs Wagen senkt sich, Qs Blick ist nach unten gerichtet	Denn Unschuldige vor Gericht zu bringen wäre unfair.		Q Halbtotale nun von der Seite	2
25:04	Q, seitlich links, steht P, seitlich rechts, gegenüber, Q ist erzürnt P steht still, Gesicht ohne Mimik Im Hintergrund unscharf das Volk	Jetzt werden Sie sich zur Anklage äußern. Sie lautet: Sie sind eine ungewöhnlich wilde Rasse P: Ungewöhnlich wild kann vieles bedeuten. Ich äußere mich nur zu spezifischen Anklagen. Q: Wollen Sie tatsächlich, dass die Hässlichkeit der menschlichen Rasse hier enthüllt wird? Der Wunsch sei Ihnen gewährt, Sie Narr.		K Halbtotale von der Seite	16
25:20	Q fährt schräg hoch, zu sehen ist nur sein Mantelsaum, der ZM wird dahinter sichtbar	Bringt die Anklagen zu Gehör!		K fährt um den Richterwagen K zeigt ZM von schräg oben, Volk im Hintergrund	2
25:22	ZM streckt den Bildschirm in Richtung P P steht noch auf Position wie 25:02, er nimmt den Bildschirm entgegen und liest lautlos	ZM: Krimineller, Du wirst dem Gericht die Anklagen vorlesen!	Stille im Saal	Totale P Kopf seitlich, Hintergrund Volk	7
25:29	Troi schaut nachdenklich in Richtung P			Totale auf Gesicht Troi, K von vorne, leicht schräg von unten	2
25:31	P liest nach wie vor lautlos			Gegenschnitt P	2
25:33	ZM steht abwartend			ZM Halbtotale von vorne	2
25:35	Data blickt zu P			Halbtotale auf Data von der Seite	2
25:37	P liest weiter, blickt von Bildschim auf und sieht zu Q hinauf			Totale P Kopf seitlich	3
25:40		P: Ich sehe keine Anklagen gegen uns, Euer Ehren.			4
25:44	P dreht Kopf zum Volk, welches rumort		Lärm		2
25:46	Zwerg läutet Glocke, er steht neben dem ZM		Glocken läuten	Halbtotale von unten	1
25:47	Q sieht auf Picard hinunter, P ist von schräg hinten (Kopf und			Halbtotale auf Q und P von unten	2
25:49	Schulter) zu sehen.	Q: Ihr Benehmen ist ungebührlich!			2
25:51	Die vier Angeklagten als Gruppe sehr klein von oben zu sehen. Zwei Wachen halten Data und Troi eine Waffe an den Kopf		bedrohliche Musik setzt ein, Fanfaren	K von oben hinter der Schulter von Q auf die Angeklagten K zeigt Crew seitlich, von schräg unten	7
25:58	Picard dreht Kopf Richtung Q, sein Blick ist zornig, streng			Totale auf P Kopf	3

26:01	Gesicht Qs close	Q: Soldaten! Lasst eure Waffen sprechen, wenn der Angeklagte mit einem anderen Wort als "schuldig" antwortet.		Totale auf Qs Gesicht, Licht fällt auf rechte Gesichtshälfte	6
26:07	Ps Kopf wie 25:58, er dreht sich und hebt Kopf		Geschrei	Gegenschnitt Totale P Kopf, K	6
26:13	Schwarzblende				2
26:15	Data, Yar, Troi sitzen bedroht von den Waffen der Soldaten			K seitlich von unten auf die drei	3
26:18	Blick auf Tribüne zum Volk, das unruhig ist und voller Erwartung		Gemurmel	K Schwenk, Halbtotale	2
26:20	andere Seite der Tribüne			Halbtotale auf Volk	2
26:22	Q Gesicht close	Q: Krimineller! Schuldig oder nicht schuldig?		Totale Q wie 26:01	3
26:25	P Gesicht von Q weggedreht, dreht Kopf abrupt um			Totale P Profil, K von leicht unten	4
26:29	blickt zu Q hinauf	P: Schuldig!	Jubel		3
26:32	Tribüne mit jubelndem Volk			Halbtotale von leicht unten	2
26:34	Q und P stehen sich gegenüber		Jubel hält an	K wie 25:47, Halbtotale auf Q und P von unten	3
26:37	P Gesicht sieht zu Q	P. Unter Vorbehalten!	Stille im Saal	P Halbprofil, Totale, K von unten	4
26:41	P und Q stehen sich gegenüber wie 25:47	Q: Nennen Sie dem Gericht ihre Vorbehalte.		wie 25:47	3
26:44	Q setzt sich, sichtlich interessiert, schlägt Beine übereinander				2
26:46		P: Ich bezweifle, dass sich das Gericht an die Verfahrensregeln hält.			4
26:50	Gesamte Crew mit Soldaten im Bild, alle sehr klein	Gestatten Sie, dass Commander Data einige Äußerungen wiederholt?		K von weit oben, halbe Vogel-perspektive	2
26:52	Q sieht auf P hinab, wie 26:41	Q: Versuchen Sie keine Tricks mit mir. P: Sie werden Ihre Worte hören, Euer Ehren.		K wie 26:41	3
26:55	P blickt zu Q, dreht den Kopf anscheinend zu Data P spricht mit Nachdruck	Wiederholen Sie die Worte, die auf die Versicherung folgten, dass den Angeklagten kein Leid zugefügt wird.		P Halbprofil, Totale, K von unten, wie 26:37	4
26:59	Data erhebt sch Data spricht mit Ps Stimme	Data: Ja, Sir! Der Captain stellte darauf hin die Frage: Dürfen wir annehmen, dass das ein faire Verfahren wird?		Data Halbtotale von vorne, dann K von schräg unten	9
27:08	Zwerg blickt zu Data auf, mit zweifelnden Gesichtsausdruck			K Totale auf Zwerg von vorne, Hintergrund Volk	2
27:10	Data spricht weiter mit der Stimme Qs	Darauf hin antworteten Euer Ehren: Ja, natürlich, absolut unparteiisch. Q: Diese Zeugenaussage ist 100%ig		Gegenschnitt Data	7
27:17	Q blickt P an, sein Wagen fährt hoch, er blick noch stärker auf P herunter	irrelevant.		Halbtotale auf Q von schräg unten	2
27:19	P blickt wieder zu Q, denkt kurz nach	P: Gut, einverstanden. Wir geben zu, dass Fakten existieren, die die Behauptung des Gerichts unterstützen, die Menschen seien teilweise ungewöhnlich wild gewesen.		Totale P Halbprofil	10
27:29	Auf Qs Gesicht ein zufriedenes Lächeln mit geschlossenen Augen, er wendet Kopf und lächelt weiter		Tumult	Qs Halbprofil Totale, Licht fällt auf rechte Gesichtshälfte	2
27:31	P wird lauter	Deshalb schlage ich vor, Sie sollten uns testen!		Gegenschnitt P Halbprofil	2
27:33	Qs Gesicht blickt erstaunt zu P			Qs Halbprofil Totale	2

	P wieder im Halbprofil zu Q spricht sehr laut	Damit Sie feststellen können, ob diese Behauptung auf die heutigen Menschen noch zutrifft.		Gegenschnitt P Halbprofil	3
27:38	Q legt Stirn in Falten, erscheint zunehmend interessierter	Q: Ah ja? Ich verstehe. Sie wollen, dass das Gericht gestattet, dass Sie und Ihre Kameraden beweisen, was inzwischen aus der Menschheit geworden ist.		Qs Halbprofil Totale	7
27:45	P wieder im Halbprofil zu Q, weiterhin laut und bestimmt	P: Es gibt viele Möglichkeiten, das zu beweisen. Denn viele fremde Welten liegen vor uns.		Gegenschnitt P Halbprofil	5
27:50	Qs Gesicht verschwindet zum Teil hinter der Armlehne Er schüttelt den Kopf	Q: Sie haben ja schon wieder einen brillanten Einfall, Captain. Aber es dürfte nicht lange dauern Sie zu testen.		Qs Halbprofil Totale	6
27:56	P blickt zweifelnd erwartend zu Q	Ihr unmittelbares Ziel stellt eine viel größere Herausforderung dar		Gegenschnitt P Halbprofil	3
27:59	P blickt kurz zur Crew	als Sie es sich vorstellen können.			3
28:02	Q lacht und grinst, sein Oberkörper kommt nach vorne sein Gesicht ist voll zusehen	Ja - Farpoint-Station wird ein exzellenter Test sein.		Qs Halbprofil Totale	5
28:07	P blickt mit Sorgenfalten zu Q hinauf			Gegenschnitt P Halbprofil	2
28:09	Zwerg läutet Glocke, er steht neben ZM, dahinter Volk Zwerg läutet nochmals die Glocke Volk im Hintergrund erhebt sich	ZM: Alle Anwesenden mögen sich respektvoll erheben!	Glocke läutet Glocke läutet	Haltotale von schräg unten	5
28:14	zweiter Teil der Tribüne mit sich erhebendem Volk wird sichtbar			K seitlich auf Tribüne	2
28:16	Q im Richterstuhl sitzt deutlich erhöht, Ps Hinterkopf ist zu sehen er spricht milder	Q: Die Verhandlung wird vertagt. Bis die Angeklagten getestet wurden.			4
28:20	P blickt zweifelnd erwartend zu Q			Gegenschnitt P Halbprofil	2
28:22	Zwerg und ZM, dahinter Volk Zwerg blickt nach oben und läutet die Glocke	ZM: Das ehrenwerte Gericht zieht sich zurück.		Haltotale von schräg unten	3
28:25	Auf Data ist noch die Waffe gerichtet.			Halbtotale auf Data von vorne	2
28:27	Yar blickt verzweifelt umher			Halbtotale auf Yar von vorne	2
28:29	Auf Troi ist noch die Waffe gerichtet	ZM: Erheben Sie sich!		Halbtotale Troi von vorne	2
28:31	Crew mit zwei Soldaten von oben zu sehen, Data, Yar und Troi stehen auf			Kamera hinter Qs Schulter	2
28:33	Zwerg läutet Glocke wie 28:09 ZM verbeugt sich		Glocke läutet Klänge wie Triangel	wie 28:09	5
28:38	Groß und mächtig sitzt Q am Richterstuhl, Plattform bewegt sich und Q gleitet nach hinten weg		bedrohliche Musik	K von sehr steil unten	3
28:41	Die Crew ist sehr klein von oben zu sehen, alle stehen unbeweglich		Ein Trommel schlag	K fährt hoch, Blick aus Qs Perspektive	4
28:45	Q nur mehr klein, von oben fällt Licht auf seinen Kopf, rechts und links des Ausgangs zwei Soldaten mit Waffen Ein Strahl Licht von oben vorne fällt noch auf den entschwindenden Q	Q: Captain, Sie werden erkennen, dass Sie nicht annähernd klug genug sind, um mit dem fertig zu werden, was vor Ihnen liegt.			5
28:50	Weißblende				2

28:52	Ps fragender Gesichtsausdruck Der Hintergrund hat sich verändert, obwohl man nicht viel sehen kann	Q: Es wäre besser gewesen, wenn Sie hier Ihre Strafe angenommen hätten.	sphärische Töne	Ps Gesicht close, Totale	5
28:57	Picard wende seine Kopf und findet sich auf der Brücke mit seiner Crew wieder			K wendet sich mit P und zieht auf	4
29:01	ENDE				

4.1.3. Religionswissenschaftliche Interpretation

Die filmische Dekoration, die Kostüme des Volkes und Qs Richterrobe verweisen – wie aus aus vorangegangenen Dialogen zu schließen ist – auf das 21. Jahrhundert. Allerdings könnten sie (mit Ausnahme der Wachen und ihrer Waffen) ebenso gut aus dem Mittelalter stammen. Das Volk ist ärmlich gekleidet, sein Benehmen zeigt barbarische Züge. Die postatomare Schreckenszeit verweist auf das vielleicht größte Verbrechen der Menschheit, vielleicht ein Atomkrieg, denn unter den Zusehern sitzen verunstaltete Menschen. Impliziert wird, dass sich die Menschheit aus eigenem Verschulden auf den evolutionären Stand des Mittelalters zurückgeworfen hat. Der Gerichtsdiener ist ein Zwerg, der Zeremonienmeister ist asiatischer Abstammung.

Die optische Codierung von Qs Richterrobe entspricht der eines Inquisitors bzw. eines Großinquisitors der römisch-katholischen Kirche des späten Mittelalters. Die Bezeichnung Großinquisitor ist negativ konnotiert und reflektiert die Sicht der Zuseher. Q sitzt erhöht auf einer mobilen Plattform, deren Höhenverstellbarkeit die Überlegenheit Qs unterstreicht, der zumeist von hoch oben auf die Angeklagten hinunter blickt.

Es handelt sich um ein öffentliches Gerichtsverfahren, was auf ein allgemeines Interesse an den Verbrechen der Menschheit hinweist. Die Handlung wird von der verbalen Auseinandersetzung zwischen Picard und Q getragen. Das Volk kommentiert durch die Artikulation von Unmut bzw. Freude die jeweiligen Aussagen der Protagonisten. Der Crew kommt nur eine untergeordnete Rolle zu.

Die Kameraführung unterstützt die Position von Q als machtvoll und überlegen und Picards Position als Angeklagter. Drei Mal wird die Crew aus großer Höhe gefilmt, sie wirkt klein und ausgeliefert. Ein Verweis Qs in Picards Richtung („Ihr Benehmen ist ungebührlich“), ein Vorwurf Picards an Q und die Einstellung vor Qs Schlussplädoyer sind diese drei Momente, in denen die Menschheit klein und unbedeutend gezeigt wird. Die Kamera zeigt Q meist von schräg unten in einer halbtotalen Einstellung. Im oftmaligen Schnitt und Gegenschnitt wird die sprachliche Auseinandersetzung in den Gesichtern der beiden Kontrahenten zusätzlich verdeutlicht. Während Qs Mimik seine inneren Vorgänge und Emotionen unterstreicht, zeigt Picards Gesicht kaum Regungen. Beim lautlosen Lesen der

Anklageschrift wird der Eindruck vermittelt, dass Picard denkend Lösungen sucht. Sein Schuldbekenntnis unter Vorbehalten ist erstaunlich, da er Verantwortung übernimmt für Verbrechen, die er nicht persönlich begangen hat. Er sieht sich somit tatsächlich als Vertreter der Menschheit, zumindest angesichts einer Übermacht (Q).

Ein Schuldeingeständnis hat etwas Befreiendes an sich. Wenn der Papst sich beim jüdischen Volk für die Haltung und Taten der römisch-katholischen Kirche der Vergangenheit entschuldigt, ist jedem klar, dass es sich hier um eine Kollektivschuld und nicht um das Schuldeingeständnis eines Einzelnen handelt. Das Eingestehen von Schuld macht frei für einen neuen Anfang. Picard entscheidet sich für diese Vorgangsweise und kann auf dieser Basis mit Q weiterverhandeln. Als aufgeklärter Mensch richtet er seinen Blick unvoreingenommen auf die Vergangenheit und kann sie so hinter sich lassen.

Q beschuldigt die Menschen, eine ungewöhnlich wilde Rasse zu sein. Hier verkehrt sich die Theodizee-Frage „Warum kann ein guter Gott das Böse und das Übel in der Welt dulden?“ in eine *Anthropodizee*-Frage „Warum benimmt sich eine zivilisierte Spezies wie eine wilde Rasse?“ Für Q ist die Menschheit nicht reif für eine Reise in die unendlichen Weiten des Weltraums, er will ihr Einhalt gebieten. Das ist der eigentliche Grund für dieses Gerichtszenario.

Picard diskutiert mit Q nicht die Fakten der Anklage, vielmehr besteht er darauf, dass die Menschheit aus den Fehlern der Vergangenheit gelernt hat, sie hat sich in Bezug auf ihren kulturellen Fortschritt entwickelt. Das sind die Ideale der Aufklärung und der Geist der Moderne. Doch auch die konfuzianische Sicht von der wechselseitigen Beziehung zwischen Gesellschaft und Kultur in Bezug auf Moral ist im Argumentarium Picards herauszulesen. Erziehung und Bildung sind der Schlüssel zu moralischem Wachstum. Das Streben nach Selbstkultivierung und die Gestaltung der zwischenmenschlichen Beziehungen stehen im Zentrum der konfuzianischen Lehre. Diese Position schwingt in Picards Verteidigung mit.¹⁹⁷

Picard steht vor Gericht und wird aller Gräueltaten der Menschheit beschuldigt, als wäre er Träger einer Erbsünde. Aus christlicher Sicht wird der Mensch sündig geboren und findet durch die Gnade Gottes Erlösung. Die Rettung kommt von Gott, der Mensch kann sich selbst nicht helfen. Diese Auffassung steht im Gegensatz zur buddhistischen Lehre vom *Erwachen*, vom Erkennen, dass Leben Leid ist (die erste der Vier Edlen Wahrheiten), dass es aber einen Weg zur Selbst-Erlösung aus dem Kreislauf der Wiedergeburt gibt (der Achtfache Pfad). Der Akt des *Erwachens* ist dem Menschen selbst gegeben, er allein kann sich selbst befreien.

¹⁹⁷ Vgl. Cassidy, 2003, 190f.

Entwicklung findet im konfuzianischen Denken durch moralische Bildung, im Buddhismus durch die mentale Disziplin der Meditation statt. In Star Trek wird Entwicklung durch Wissenschaft und technologischen Fortschritt bedingt, dies will Picard beweisen. Q nimmt seinen Vorschlag an und beginnt nun, die Menschheit zu prüfen.

Der Auftritt Qs zu Beginn des Serienstarts bewirkt laut Jeffrey Scott Lamp eine deutliche Verstärkung der Serienbotschaft, dass der Mensch berechtigt ist, auf Grund seiner entfalteten humanistischen Haltung eine zentrale Rolle im Universum zu besetzen. „The vision is no longer just advocacy of a sociological paradigm; it has become advocacy of a worldview, or perhaps more accurately, a cosmology.“¹⁹⁸ Mit dieser Aussage wird der biblische Anspruch des Menschen auf einen Sonderstatus innerhalb der Schöpfung (Gen 1, 26-29) auf das gesamte Weltall ausgedehnt.

Die Darlegung der Göttlichkeit Qs beschränkt sich nicht auf filmische Codes, die seine Allmacht unterstreichen. Dass er die Menschheit überhaupt vor Gericht stellt, auch wenn er es mit einem fairen Verfahren nicht so genau nimmt, ist ein Verweis, dass er Gerechtigkeit im Sinn hat. Die Menschheit darf sich verteidigen, sie wird gehört. Picards Vorschlag, die Menschen des 24. Jahrhunderts zu testen, um festzustellen, dass sich vieles zum Guten geändert hat, wird von Q akzeptiert. Die Reise des neuen Raumschiffs Enterprise ist eine große immerwährende Prüfung, so wie die abrahamitischen Religionen das menschliche Leben sehen. Am Tag des Jüngsten Gerichts wird Bilanz gezogen werden.

4.2. TNG/Staffel 7/Letzte Episode: Gestern, heute, morgen II (All Good Things II)

4.2.1. Inhaltsbeschreibung

Vor der protokollierten Szene findet in drei Zeiträumen der Count Down zur Lösung des Anomalie-Problems statt, am Ende ist nicht klar, ob das Manöver geglückt ist oder nicht. In der Anfangseinstellung der hier untersuchten Szene sieht man Picard auf einer Art Schemel sitzen, er hält den Kopf in seinen Händen. Der Zuseher kann noch nicht wissen, ob Picards Handlung auch tatsächlich zum Erfolg geführt hat. Picard ist mit seiner Sternenflottenuniform bekleidet. Q trägt, wie in der ersten Folge, die schwarze Robe eines Richters, einen roten, langen Mantel, rote Lederhandschuhe, eine breite goldene Kette mit roten Steinen sowie eine Fes ähnliche schwarze Kappe mit einem um das Kinn geschlungenen Tuch. Seine Lippen sind dunkel geschminkt.

¹⁹⁸ Lamp, 1999, 194f.

4.2.2. Sequenzprotokoll

Die Sequenz findet sich im Kapitel 11 (DVD 8) der Doppelfolge, die Startzeit erfolgt nach 1 Stunde, 21 Minuten und 21 Sekunden, sie endet um 1:23:49 und dauert somit insgesamt 2 Minuten und 27 Sekunden. Handlung, Dialog, Geräusche und Kameraführung werden immer dann in einer Zeile vermerkt, wenn diese parallel laufen. P steht für Picard.

Kapitel/Zeit	Handlung	Dialoge	Geräusche	Kamera (K)	Sek.
11/1:21:21	P sitzt (Hocker) vor hellem Gitter, hält Kopf in seinen Händen		Musik keine Melodie	von hinten/oben, Drehung 360° von Seite und zoomt auf	11
1:21:32	hinter P wird Q als Richter auf Richterwagen sichtbar, er sitzt mit überschlagenen Beinen			leicht schräg von unten, vorne P, dahinter Q	3
1:21:35	gegenüber P leicht erhöht, P blickt auf, Q zieht sich Handschuh aus	Q: Das Kontinuum hatte Ihnen so was nicht zugetraut, Jean-Luc, ich aber wusste, Sie schaffen es.	Musik keine Melodie Musik aus.		6
1:21:41	Picard spricht mit Q, Q beginnt 2. Handschuh auszuziehen.	P: Soll das heißen, es hat funktioniert? Wir haben die Anomalie kollabieren lassen?	Geräusch wie von Ventilator setzt ein	K wechselt von oben nach unten vorne Q, dahinter unterhalb P	6
1:21:47		Q: Mehr hat das nicht für Sie bedeutet? Es war nur irgendeine Raumanomalie, nur ein ganz gewöhnlicher Tag im Büro? P: Hat es funktioniert? Q: Sie sind doch hier, nicht wahr?		Änderung: unten nach oben vorne P, dahinter Q	7
1:21:54	Ps Gesicht, blickt ernst	Sie reden doch mit mir, oder? P: Was ist mit meiner Crew?		Ps Gesicht close von vorne	5
1:21:59	Q zieht rechten Handschuh weiter aus	Q: Ha, die Anomalie, mein Schiff, meine Crew - ich vermute, Sie machen sich sogar um Ihre Fische Sorgen?		Qs Oberkörper close von schräg unten	4
1:22:04	Ps blickt ernst	Q. Nun, wenn es Sie beruhigt.		Ps Gesicht close von vorne	3
1:22:07	Q zieht linke Augenbraue hoch.	Sie haben schon wieder einmal <i>die Menschheit gerettet</i> .		Qs Oberkörper close von schräg unten	4
1:22:11	P blickt kurz nach unten, seufzt und spricht dann			Ps Gesicht close von vorne	4
1:22:15		P: Das habe ich Ihnen zu verdanken.			2
1:22:17	Q blickt auf, legt Kopf schräg	Q: Was meinen Sie?		Qs Oberkörper close von schräg unten	2
1:22:19		P: Sie haben mir bei der Bewältigung dieser Situation geholfen.		Ps Gesicht close von vorne	3
1:22:22	Q nachdenklich und ernst, er blickt nach oben, dann wieder zu P Q lächelt	Q: Ich habe Sie in diese Situation gebracht, eine Direktive des Kontinuums. Ihnen zu helfen - das war allerdings <i>meine</i> Idee.		Qs Oberkörper close von schräg unten	12
1:22:34	P blickt nachdenklich zu Q, dann nach vorne, dreht sich weg und steht auf		Musik setzt wieder ein, eher nur Töne	Ps Gesicht close von vorne Kamera bleibt unbeweglich auf P	6
1:22:40	P steht und dreht sich Richtung Q, der nicht zu sehen ist. Hinter P ein Wappenvorhang	P: Ich hoffe inständig, dass dies das letzte Mal sein wird, dass ich mich hier wieder finde.		P Halbtotale (Oberkörper) leicht schräg von unten	8
1:22:48	Picard blickt in Richtung Q, dessen Kopf nur von hinten links als Schatten zu sehen ist.	Q: Sie begreifen es einfach nicht, oder, Jean-Luc?			1

1:22:49	Q spricht mit P auf Augenhöhe Q verzieht rechten Mundwinkel	Der Prozess geht nie zu Ende. Wir wollten nur sehen, ob Sie die Fähigkeit haben Ihren Horizont etwas zu erweitern. Und für einen ganz kurzen Moment konnten Sie es.	Musik wird epischer	Q Halbtotale	10
1:22:59		P: Sie meinen, als ich das Paradoxon erkannte? Q: Exakt.	Musik wird melodischer	P Halbtotale	4
1:23:03	Q lächelt Q beugt sich im Sessel nach vorne zu P, beide Gesichter sind auf gleicher Höhe	Für den Bruchteil dieser einen Sekunde standen Ihnen nie gekannte Möglichkeiten offen. Das ist die Erforschung, die Sie anstreben sollten.		Q Halbtotale	9
1:23:12		Nicht das Kartographieren von Sternen oder das Studium von		P Halbtotale	2
1:23:15	Q blickt jetzt zu P hinauf	Nebeln. Verlegen Sie sich auf die Erkundung unbekannter Möglichkeiten der Existenz.	Musik wird lauter	Q Halbtotale	7
1:23:22		P: Q, was versuchen Sie mir damit zu sagen?		P Halbtotale	2
1:23:24	Q sehr ernst, erhebt sich, beugt Kopf zu Ps Ohr, zögert, dann wieder ein Stück zurück, und sagt, indem der Stuhlwagen zurück fährt, er lächelt	Q: Hm - Sie werden es herausfinden.		Q Halbtotale Kamera zoomt auf, Q wird größer	10
1:23:34	P blickt nach oben, Mund ganz leicht geöffnet	Jedenfalls werde ich Sie weiter beobachten.		P Halbtotale	3
1:23:37	Q steht vor seinem Sessel, Wagen wird nach hinten hinausgezogen in schwarzen Raum mit Oberlicht. Picard ist von hinten schräg im Bild, er steht ganz unbeweglich und still Qs Wagen fährt hoch, Q hebt beide Arme hoch bis Schulterhöhe	Und wenn Sie großes Glück haben komme ich mal wieder vorbei um Hallo zu sagen, von Zeit zu Zeit. Wir sehen uns - irgendwo da draußen!		K von schräg links unten, Q von vorne, P von schräg hinten K statisch	10
1:23:47	Picard, noch immer in gleicher Körperhaltung, steht auf dem Lichtgitter und sieht Q nach.		Musik wird ganz laut	P ist ganz zu sehen, von schräg oben	2
1:23:49	ENDE				

4.2.3. Religionswissenschaftliche Interpretation

Am Serien-Ende kommt es noch einmal zu einer Gerichtsverhandlung, einer Art Jüngstem Gericht, das Bilanz der Taten der Menschheit in Person von Captain Picard zieht. Als Richter tritt Q diesmal ernsthafter und unparteiischer auf als beim Gerichtsprozess in der ersten Folge. Picard und Q sind ganz alleine, ohne Publikum, das auf Unterhaltung aus ist, aber auch ohne Sternenflotten-Crew, die den Captain unterstützt. Der letzte Austausch findet nur zwischen den beiden statt, eine ganz persönliche Bilanz unter vier Augen. Q, im Kostüm des Richters, wie schon in der ersten Folge, präsentiert nun nicht mehr überdeutlich seine Macht und Überlegenheit, sondern er verkehrt mit Picard bis auf zuletzt in Augenhöhe. Sein Richterstuhl schwebt nicht mehr hoch über dem Captain, sondern er ist nur leicht erhöht neben dem sitzenden Picard positioniert.

Der Dialog wird kameratechnisch fast ausschließlich in Form von Schnitt und Gegenschnitt gezeigt, die fix eingestellte Kamera geht auf Totale bzw. auf die Gesichter/ die Oberkörper beider Protagonisten. In Picards Mimik finden kaum Regungen oder emotionale Veränderungen statt, alles scheint in seinem Kopf zu passieren. Qs Gesichtsausdruck ist über weite Strecken auch eher zurückhaltend, aber doch deutlich emotionaler als Picards. Ganz ist sein Spott nicht gewichen, allerdings ist er wesentlich schwächer als in all seinen Auftritten zuvor. Qs Auftreten und Haltung vermitteln Bedeutung. Dass es hier um nachhaltige Botschaften geht, wird spürbar. Picards Körperhaltung ist weitgehend statisch und undynamisch, nur im Aufstehen wird er aktiv und spricht deutlich und heftig („Ich hoffe inständig, dass dies das letzte Mal sein wird, dass ich mich hier wieder finde.“).

Der Handlungsablauf selbst verläuft unspektakulär, der Sinn der Sequenz kommt hauptsächlich im Dialog und in der sehr zurückhaltenden Mimik zum Ausdruck. Die Musik- und Geräuschemuntermalung unterstützen den Dialogverlauf.

Die Kamerafahrt rund um Picard am Beginn der Sequenz zeigt die Verzweiflung des Captains. In allen Einstellungen wird sichtbar, wer zu welchem Zeitpunkt zu wem aufsieht bzw. hinuntersieht. Q sieht zu Picard aus geringer Höhe hinab, aber ab dem Zeitpunkt, als Picard aufsteht und sich vor Q stellt, sprechen beide auf gleicher Augenhöhe. Nur einmal in dieser Sequenz sieht Q zu Picard auf, und zwar als er ihm empfiehlt: „Verlegen Sie sich auf die Erkundung unbekannter Möglichkeit der Existenz“. Die Sequenz beginnt mit einer Kameraeinstellung, die den Captain von oben (sitzend) zeigt und endet mit einem Captain, der von oben (stehend) zu sehen ist. Picard hat seine Haltung verändert: vom Sitzen zum Stehen. Das kann als Code für innere Veränderungen gedeutet werden.

Am Ende der sieben Staffeln TNG tritt eine Eigenschaft Qs nochmals in den Vordergrund. In einigen Folgen wird seine Beschützerrolle erkenntlich, die er jedoch durch seine freche, ruppige Art sofort wieder in Frage stellt. Aber bei dem vorgestellten Filmausschnitt - dem letzten Tribunal - wird deutlich, worum es dem göttlichen Q wirklich geht. Stellvertretend für die Menschheit wird Picard aufgefordert, sich nicht nur nach dem Außen zu orientieren („Kartographieren von Sternen und das Studium von Nebeln“), sondern das zu erkennen, worum es bei der Erforschung der unendlichen Weiten der Galaxien wirklich geht: um die Erkundung unbekannter Möglichkeiten der Existenz. Q traut nach all seinen Vorwürfen der Menschheit doch zu, dies bewerkstelligen zu können. Am Ende des Tages stellt sich Q als Wesen heraus, das sich zum Ziel gesetzt hat „[...] to shepherd Picard through a maze of apparent contradictions in order to save humanity.“¹⁹⁹ Q erweist sich nun als guter Hirte,

¹⁹⁹ Kraemer, 2003, 56.

dessen wahres Interesse das Überleben der Menschheit ist, und der das Tun der Menschen auch weiterhin beobachten wird, ob die Menschheit will oder nicht. Picard steht unbeweglich da und rührt sich nicht, die Kamera von oben zeigt ihn klein, fast wie ein Kind. Er, das heißt die Menschheit, hat noch viel zu lernen, um erwachsen zu werden.

Aus dem Blickwinkel eines Trickster betrachtet fungiert Q in dieser Sequenz auch als Kulturbringer der aufgeklärten, wissenschaftsorientierten Menschheit. Q fordert Picard ständig heraus und erreicht damit, dass der Captain Erkenntnisgewinn erlangt. Ohne Q wäre die Menschheit nicht auf die Gefahren (die Borg), die im Weltraum lauern, vorbereitet. Das All ist nicht mit konventionellen Denkmustern zu ergründen. All die Wunder, die draußen im noch unbekannten Universum auf die Menschen warten, bergen gleichzeitig potentielle Gefahren und Schrecken. Das Weltall ist nicht mit konventionellen Denkmustern zu ergründen. Alle Auftritte Qs in TNG sind auf diese Botschaft ausgerichtet²⁰⁰. Und am Ende der Serie ist diese Erkenntnis das Geschenk, das Picard von Q erhält.

²⁰⁰ Vgl. Richards, 2008, 214f.

5. Resümee

Im gesamten Star Trek-Universum tummeln sich unglaublich viele Spezies und Wesen. Sie leben in allen Teilen der Galaxie, viele von ihnen in Gemeinschaften. Glaube und religiöse Praktiken existieren nahezu überall, ihre Ausprägung ist meist abhängig von der Evolutionsstufe der jeweiligen Spezies. Bei der Analyse der vier Star Trek-Serien und -Filme (TOS, TNG, DS9 und VOY) wird ein breiter Bogen an decodierbaren Gottesvorstellungen präsentiert. In keiner Folge wird eine real existierende Religion bzw. Glaubensgemeinschaft der Erde abgebildet, filmische Verschlüsselungen finden auf vielen Ebenen statt. Da sich im Jahr 1990 86,2% der Amerikaner im weitesten Sinn als Christen bezeichnen (siehe Anhang 3), ist anzunehmen, dass die Zuseher einfache christliche Codes (wie beispielsweise das Verbot in der Folge „Das Gesetz der Edo“) decodieren können. Je nach Bibelfestigkeit können noch weitere Schichten freigelegt werden, die im Zeichensystem Film als verschlüsselte Religionsmotive und -inhalte präsent sind. Inwieweit Aspekte aus anderen Glaubenssystemen erkannt werden können, ist abhängig vom Wissen und dem Interpretationstalent jedes einzelnen Zusehers.

Neben dem Überblick über Gottesvorstellungen und Gottesbilder liegt der Fokus dieser Arbeit auf der Wesenheit Q. Da Film und Religion jeweils als komplexes Zeichensystem aufgefasst werden können, wird mit ausgewählten Mitteln der Filmanalyse untersucht, wie die göttlichen Aspekte Qs in den einzelnen Folgen und in der Serie insgesamt dargestellt werden. In der Untersuchung des detaillierten Handlungsablaufs wird der narrative Aufbau der jeweiligen relevanten Folge sichtbar. Zwei Schlüsselstellen aus der Rahmenhandlung der ersten und letzten Folge werden auf der Sequenzebene mittels Protokoll analysiert. Die Untersuchungsergebnisse aller durchgeführten Analysen werden nun zusammengefasst.

TNG ist eine neue Star Trek-Serie, die antritt, um einer bereits zum TV-Mythos arrivierten Serie (TOS) nachzufolgen. Der Figur des neuen Captains wird von der ersten Folge an das Wesen Q gegenübergestellt. Sind die Mimik und die Körperbewegung Picards meist auf ein Minimum reduziert (Denken und Reflektieren wird hier als innerer Prozess verstanden) und ist seine Sprache einfach und klar, so liebt Q den inszenierten theatralischen Auftritt. Sein gesamtes Denken und Handeln kommt an die Oberfläche und wird lustvoll ausgelebt und ausgespielt.

Qs theatralisches Minenspiel und die Karnevalisierung des Geschehens bilden einen scharfen Gegensatz zum verhalten agierenden Kopfmenschen Picard. Der Karneval als Anti-System (der Bauer als König und umgekehrt) mit seinem subversiven Potential steht für eine spezielle Form der Erneuerung. Indem das Bestehende auf den Kopf gestellt wird, entstehen

neue Sichtweisen. Ihab Hassan sieht in dieser Umkehrung ein Merkmal der Postmoderne.²⁰¹ Die Botschaft, die Q am Ende der Serie Captain Picard übermittelt, kann als Ausdruck postmodernen Denkens interpretiert werden.

Wie die gesamte Sternenflotten-Crew trägt der Captain zumeist seine Uniform. Q hingegen nutzt Kostümierungen, um seine verbalen Botschaften zu unterstreichen. Dass seine unmittelbare Bezugsperson Captain Picard ist, verdeutlicht Q ebenfalls mit dem Tragen einer Captain-Uniform. Q fungiert nicht nur als Konterpart, sondern auch als Spiegel des Captains, denn er greift dessen Vorschläge bzw. die von Crew-Mitgliedern konsequent auf. Wenn Picard sich gegen die Vorwürfe verteidigt, dass die Menschen kriegerisch agieren, und Q Verfolgung und Verurteilung vorwirft, greift Q auch das auf und stellt Picard vor Gericht. Wenn Picard im Gerichtssaal vorschlägt, die Menschheit auf die Probe zu stellen, tut Q dies. Rikers Vorwurf, Q treibe mit der Mannschaft Spielchen, verwandelt Q zu einem tödlichen Spiel („Rikers Versuchung“).

Qs Rolle ist nicht als Einzelwesen angelegt, er ist Mitglied einer Spezies, die sich Q nennen. Als solches unterliegt er einem Regelwerk, das auch Bestrafung für ungebührliches Verhalten kennt. Obwohl seine Allmacht und seine Unsterblichkeit klassische Attribute von Göttlichkeit im Sinn des abendländisch geprägten Gottesbegriffes sind, entspricht die Rolle Qs nicht dem Bild des jüdisch-christlichen Gottes. Q ist weder ein Schöpfer noch ein „Einziger“, er ist eine ganz typische Trickster-Figur. So ist er sowohl „life-spirit“, Chaos-Verursacher (zumindest in den Augen Picards) als auch Grenzgänger. Ich bezweifle allerdings, dass der durchschnittliche Fernsehzuseher der Serie über Wissen betreffend die mythologische Figur des Trickster verfügt. Es kann allerdings angenommen werden, dass ein intuitives Verständnis für diese in der spirituellen Menschheitsgeschichte verankerte Figur besteht. In der Folge „Rikers Versuchung“ wird Q von Riker eindeutig als Gott bezeichnet, für Picard ist er ein Taschenspieler mit einer wohl gefüllten Trickkiste. Dem Zuseher werden diese beiden widersprüchlichen Aussagen vermittelt. Die Spannung, was oder wer dieser Q nun wirklich sei, wird dadurch aufrecht erhalten.

Die gegenseitige Bezugnahme der beiden Zeichensysteme Film und Religion ist im Fall der göttlichen Aspekte Qs in zwei Schichten zu analysieren. Allmacht und Unsterblichkeit werden als göttlich aufgefasst und denotiert, während die Trickster-Eigenschaften Sekundärcodes der Serie sind. Den Drehbuchautoren hat sicherlich unter anderem Loki, mit seinem Fischernetz, als Vorlage für die Charakterisierung Qs gedient. Eine weitere Verschlüsselung im Sinne einer Motivübernahme von Religion auf Film liegt vor, wenn man

²⁰¹ Vgl. Hassan, 1994, 53.

die Rahmenhandlung der gesamten Star Trek-Serie TNG untersucht. Die Grenzüberschreitung der *final frontiers* wird als Übergangsritus („Rites de Passage“) interpretiert, die Rahmen-Erzählung der Serie wird hier zum Sekundärkode. Q übernimmt die Aufgabe als Wächter des Übergangs von Ort zu Ort und die eines Ritualbegleiters für die Menschen. Q wird auch als guter Hirte²⁰² konnotiert, was auf die Mehrfachbedeutung der Rolle Qs verweist.

Als Begleiter lernt Q im Laufe der Zeit die Qualitäten der Menschen kennen und letztlich auch schätzen. Als er selbst zur Sterblichkeit verurteilt wird, wird ihm die große Herausforderung bewusst, was es bedeuten kann, ein Menschenleben zu führen. Der Allmacht („anything goes“) wird die Möglichkeit des Scheiterns als Antrieb für das Streben der Menschen gegenüber gestellt.²⁰³ Durch den Willen zur Entwicklung kommt in Star Trek dem Menschen eine bedeutende Stellung im Universum zu. „Das menschliche Wesen wird als Möglichkeit skizziert, die Ordnung im Universum in Balance zu halten - [...]“²⁰⁴ Die positiven menschlichen Eigenschaften grenzen den Menschen von anderen Spezies ab. So stehen der Rationalität und Kälte der Vulkanier Gefühl und Mitgefühl gegenüber, Sanftmut und Geduld gegen die Aggressivität der Klingonen, Mitleid und Barmherzigkeit gegen den Zynismus der Cardassianer.²⁰⁵ Das Mitgefühl und die Frieden stiftende Haltung der Menschen sind die zentralen Eigenschaften, die für Q das Menschsein ausmachen (VOY „Die Q-Krise“).

Die vielfältigen, filmisch umgesetzten Attribute Qs geben ihn letztlich als einen postmodernen, intergalaktischen Trickster zu erkennen. Er vermittelt zwischen den Menschen und dem Kontinuum, in dem die wahren Wächter der Menschen und anderer Spezies vermutet werden können. In seiner letzten Botschaft an Picard gibt Q ihm zu verstehen, dass die Menschen in Zukunft fähig sein werden, über ihre Grenzen hinauszuwachsen, und für den Bruchteil einer Sekunde hat Picard dieses Ziel schon erreicht. Ganz im Sinne Roddenberrys wird davon ausgegangen, dass die Menschheit das Potential hat, eines Tages ebenfalls unsterblich und allmächtig zu werden.

Am Ende dieser Arbeit möchte ich noch einmal den Schöpfer von Star Trek, Gene Roddenberry, selbst zu Wort kommen lassen. Denn als Erfinder von Q kann man in dieser Figur Roddenberrys Gottesvorstellungen (und damit auch einige Encodierungen des Zeichenvorrats des Kommunikators) ablesen. So stellt er in einem Interview mit dem Jesuiten Terrance Sweeney fest:

²⁰² Vgl. Kraemer, 2003, 56.

²⁰³ Vgl. Becker, 2000, 93f.

²⁰⁴ Fritsch/ Schärfl, 2003, 150.

²⁰⁵ Vgl. Fritsch/ Schärfl, 2003, 150f.

„Ich glaube, Gott ist ein Grundbestandteil des Universums, so wie Neutronen und Positronen. Ich vermute, es gibt eine wissenschaftliche Gleichung für Materie und Zeit und Energie. Wir werden letztlich das [sic!] fehlende Bestandteil finden. Gott ist in Ermangelung einer besseren Bezeichnung eine Macht. Es ist die Hauptmacht, wenn wir uns im Universum umsehen.“²⁰⁶ „Er [Gott, Anmerkung GRS] ist kein Individuum. Es ist nicht einmal so einfach wie eine Einteilung in Gut und Böse. [...] Es ist viel komplexer.“²⁰⁷

Der Versuch einer filmischen Darstellung dieser Komplexität könnte in der Figur von Q erfolgt sein. Über Gott (im monotheistischen Sinn) zu sprechen oder ihn gar darzustellen, wirft laut Kant das Problem des „transzendentalen Scheins“ auf. Denn der Gottesbegriff lässt sich nicht wie ein Begriff, der sich auf raum-zeitlich verortete Gegenstände bezieht, behandeln.²⁰⁸ In der Darstellung des widersprüchlichen Wesens eines Tricksters liegt die Möglichkeit, für die Zuseher eine Gottesvorstellung zu erzeugen, die ambivalent, rätselhaft und unbegreiflich bleibt.

²⁰⁶ Alexander, 1997, 666.

²⁰⁷ Alexander, 1997, 669.

²⁰⁸ Vgl. Kant, 1974, 563-582.

Literaturverzeichnis

- „Aldebaran“, in: *Brockhaus Enzyklopädie in 24 Bänden*, 1. Band. Mannheim: F.A. Brockhaus, 1986, 331.
- Alexander, David: *Gene Roddenberry. Der Schöpfer von Star Trek. Die autorisierte Biographie*. Deutsche Übersetzung von Ralph Sander. München: Heyne Verlag 1997.
- Armstrong, Karen: *Die Achsenzeit. Vom Ursprung der Weltreligionen*. München: Siedler-Verlag 2006.
- Armstrong, Karen: *Eine kurze Geschichte des Mythos*. Berlin: Berlin Verlag GmbH 2005.
- Assmann, Aleida/Assmann Jan: „Mythos“, in: Cancik, Hubert/Gladigow, Burkhard/Kohl, Karl-Heinz (Hg.): *Handbuch religionswissenschaftlicher Grundbegriffe. Band IV*. Stuttgart, Berlin, Köln: Verlag W. Kohlhammer 1998, 179-200.
- Assmann, Jan: *Das kulturelle Gedächtnis. Schrift, Erinnerung und politische Identität in frühen Hochkulturen*. 4. Auflage. München: C.H.Beck 2002.
- Becker, Gregor: *Star Trek und Philosophie. Die edleren Seiten unseres Wesens. Philosophische Aspekte einer Kultserie*. Marburg: Tectum Verlag 2000.
- Booker, M. Keith: *Science Fiction Television*. Westport: Paeger 2004.
- Böttcher, Helmuth M.: *Gott hat viele Namen. Kulturgeschichte des Gottesbildes*. München: F. Bruckmann KG, 1964.
- Brumm, Ursula: *Die religiöse Typologie im amerikanischen Denken. Ihre Bedeutung für die amerikanische Literatur- und Geistesgeschichte*. Leiden: E. J. Brill 1963.
- Cassidy, William: „Can Science Save One's Soul?“, in: Kraemer, Ross S./Cassidy, William/Schwartz, Susan L. (Hg.): *Religions of Star Trek*. Colorado: Westview Press 2003, 187-215.
- Cassirer, Ernst: „Philosophie der symbolischen Formen II. Erster Abschnitt. Der Mythos als Denkform. Kapitel I. Charakter und Grundrichtung des mythischen Gegenstandsbewusstseins“, in: Recki, Birgit (Hg.): *Ernst Cassirer. Gesammelte Werke*. Hamburger Ausgabe. Band 12. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 2002, 35-73.
- Cassirer, Ernst: „Sprache und Mythos. Ein Beitrag zum Problem der Götternamen“, in: Recki, Birgit (Hg.): *Ernst Cassirer. Gesammelte Werke*. Hamburger Ausgabe. Band 16. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 2003, 227-311.
- Clas, Detlef/Paál, Gábor: „Gottes Bilder: Warum wir glauben“, in: Clas, Detlef/Paál, Gábor (Hg.): *Gottes Bilder. Warum wir glauben*. 1. Auflage. Bergisch Gladbach: Verlagsgruppe Lübbe 2008, 7-9.
- Culianu, Ioan Petru: „Trickster“, in: Cancik, Hubert/Gladigow, Burkhard/Kohl, Karl-Heinz (Hg.): *Handbuch religionswissenschaftlicher Grundbegriffe. Band V*. Stuttgart, Berlin, Köln: Kohlhammer 2001, 262-263.

- Dumézil, Georges: *Loki*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 1959.
- Ebenbauer, Alfred: „Germanische Religion“, in: Krause, Gerhard (Hg.): *Theologische Realenzyklopädie*. Band 12. Berlin, New York: de Gruyter 1984, 510 – 521.
- Eco, Umberto: „Postmodernismus, Ironie und Vergnügen“, in: Welsch, Wolfgang (Hg.): *Wege aus der Moderne. Schlüsseltexte der Postmoderne-Diskussion*. 2., durchges. Aufl.. Berlin: Akademie Verlag 1994, 75-78.
- Eicher, Peter: „Vorwort“, in: Eicher, Peter (Hg.): *Gottesvorstellung und Gesellschaftsentwicklung*. München: Kössel-Verlag GmbH & Co. 1979, 7-13.
- Eliade, Mircea: *Geschichte der religiösen Ideen. Band 2. Von Gautama Buddha bis zu den Anfängen des Christentums*. Freiburg: Herder 1979.
- Eliade, Mircea: *Das Heilige und das Profane. Vom Wesen des Religiösen*. Frankfurt am Main und Leipzig: Insel Verlag 1998.
- Erdoes, Richard/Ortiz, Alfonso: *American Indian Trickster Tales*. New York: Viking Penguin 1998.
- Faulstich, Werner: *Grundkurs Filmanalyse*. München: Wilhelm Fink Verlag 2002.
- Feuerbach, Ludwig: *Das Wesen des Christentums*. Der Text folgt der dritten Auflage, Leipzig 1849. Stuttgart: Philipp Reclam jun. GmbH & Co 2005.
- Figl, Johann: „Brahman – Nirvana – Dao. Apersonale Vorstellungen des Absoluten“, in: Figl, Johann (Hg.): *Handbuch Religionswissenschaft*. Innsbruck: Verlagsanstalt Tyrolia 2003a, 559-568.
- Figl, Johann: „Gott - monotheistisch“, in: Figl, Johann (Hg.): *Handbuch Religionswissenschaft*. Innsbruck: Verlagsanstalt Tyrolia 2003b, 545-558.
- Figl, Johann: „Religionsbegriff – zum Gegenstandsbereich der Religionswissenschaft“, in: Figl, Johann (Hg.): *Handbuch Religionswissenschaft*. Innsbruck: Verlagsanstalt Tyrolia 2003c, 62-80.
- Flasche, Rainer: „Numinos“, in: Cancik, Hubert/Gladigow, Burkhard/Kohl, Karl-Heinz (Hg.): *Handbuch religionswissenschaftlicher Grundbegriffe. Band IV*. Stuttgart, Berlin, Köln: Kohlhammer 1998, 252-255.
- Freud, Sigmund: „Der Mann Moses und die Monotheistische Religion“, in: *Gesammelte Werke. Werke aus den Jahren 1932-1939*. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag GmbH 1999a, 103-246.
- Freud, Sigmund: „Die Zukunft einer Illusion“, in: *Gesammelte Werke. Werke aus den Jahren 1925-1931*. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag GmbH 1999b, 325-389.

- Fritsch, Matthias/Lindwedel, Martin/Schärfl, Thomas: *Wo nie ein Mensch gewesen ist. Science-Fiction-Filme: Angewandte Philosophie und Theologie*. Regensburg: Verlag Friedrich Pustet 2003.
- Fritsch, Matthias/Schärfl, Thomas: „Die Götter des Gene Roddenberry. Zur religiösen Signatur der Science-Fiction-Marke „Star Trek““, in: *Herder Korrespondenzen. Monatshefte für Gesellschaft und Religion*. 57. Jahrgang, Heft 2, März 2003.
- Fromm, Erich: *Märchen, Mythen, Träume. Eine Einführung in das Verständnis einer vergessenen Sprache*. Reinbeck bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH 1999.
- Gabriel, Gottfried: „Postmoderne“, in: Mittelstraß, Jürgen (Hg.): *Enzyklopädie Philosophie und Wissenschaftstheorie*. Band 3. Stuttgart, Weimar: Metzler 1995.
- Geertz, Clifford: *Dichte Beschreibung. Beiträge zum Verstehen kultureller Systeme*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1983.
- Gladigow, Burkhard: „Gottesvorstellungen“, in: Cancik, Hubert/Gladigow, Burkhard/Kohl, Karl-Heinz (Hg.): *Handbuch religionswissenschaftlicher Grundbegriffe. Band III*. Stuttgart, Berlin, Köln: Kohlhammer 1993, 32-49.
- Gladigow, Burkhard: „Der Sinn der Götter. Zum kognitiven Potential der persönlichen Gottesvorstellung“, in: Eicher, Peter (Hg.): *Gottesvorstellung und Gesellschaftsentwicklung*. München: Kössel-Verlag GmbH & Co. 1979, 41-62.
- Goethe, Johann Wolfgang: *Faust. Der Tragödie erster Teil*. Stuttgart: Philipp Reclam jun. 1986.
- Grant, Michael/Hazel, John: *Lexikon der antiken Mythen und Gestalten*. 19. Aufl. München: Deutscher Taschenbuch Verlag 2008.
- Greschat, Hans-Jürgen: „Buddhismus“, in: Figl, Johann (Hg.): *Handbuch Religionswissenschaft*. Innsbruck: Verlagsanstalt Tyrolia 2003, 348-367.
- Hammer, Olav: „New Age Movement“, in: Hanegraaf, Wouter J.(Hg.): *Dictionary of Gnosis & Western Esotericism. Volume II*. In collaboration with Faivre, Antoine/van den Broek, Roelof/Brach, Jean-Pierre. Leiden: Koninklijke Brill NV 2005, 855-861.
- Hassan, Ihab: „Postmoderne heute.“ in: Welsch, Wolfgang (Hg.): *Wege aus der Moderne. Schlüsseltexte der Postmoderne-Diskussion*. 2., durchges. Aufl.. Berlin: Akademie Verlag 1994, 47-56.
- Heller, Birgit: „Götter/Göttinnen“, in: Figl, Johann (Hg.): *Handbuch Religionswissenschaft*. Innsbruck: Verlagsanstalt Tyrolia 2003, 530-544.
- Henning, Christian/Murken, Sebastian/Nestler, Erich (Hg.): *Einführung in die Religionspsychologie*. Paderborn: Verlag Ferdinand Schöningh 2003.
- Hickethier, Knut: *Film- und Fernsehanalyse*. 4. Auflage. Stuttgart: J.B. Metzler 2007

- Hödl, Hans Gerald: „Alternative Formen des Religiösen“, in: Figl, Johann (Hg.): *Handbuch Religionswissenschaft*. Innsbruck: Verlagsanstalt Tyrolia 2003a, 485-524.
- Hödl, Hans Gerald: „Mythos“, in: Figl, Johann (Hg.): *Handbuch Religionswissenschaft*. Innsbruck: Verlagsanstalt Tyrolia 2003b, 570-587.
- Hödl, Hans Gerald: „Ritual (Kult, Opfer, Ritus, Zeremonie)“, in: Figl, Johann (Hg.): *Handbuch Religionswissenschaft*. Innsbruck: Verlagsanstalt Tyrolia 2003c, 664-689.
- Höffner, Joseph/Bengsch, Alfred/König, Franz/Mamie, Pierre/Hengen, Jean/Gargitter, Joseph/Van Zuylen, Guillaume-Marie/Lohse, Eduard (Hg.): *Die Bibel. Altes und Neues Testament. Einheitsübersetzung*. Freiburg, Basel, Wien: Herder 1980.
- Hörner, Richard: *Ernst Cassirer und der Mythos. Sein mythisches Denken. Eine Einführung*. o.O: pro-Literatur-Verlag 2005 (= Reihe Philosophische Sphären. Philosophische Schriften Band 8).
- Hutter, Manfred: „Zoroastrismus“, in: Figl, Johann (Hg.): *Handbuch Religionswissenschaft*. Innsbruck: Verlagsanstalt Tyrolia 2003, 384-394..
- Hyde, Lewis: *Trickster makes the this world: mischief, myth, and art*. New York: Farrar, Straus, Giroux 1998.
- Ions, Veronica: *Die Welt der Mythologien. Mythen der Weltkulturen im Vergleich – von der Schöpfung bis zum Weltuntergang*. Wien: Tosa-Verlag 2001.
- Jeschke, Walter: „Säkularisierung“, in: Cancik, Hubert/Gladigow, Burkhard/Kohl, Karl-Heinz (Hg.): *Handbuch religionswissenschaftlicher Grundbegriffe. Band V*. Stuttgart, Berlin, Köln: Kohlhammer 2001, 9-20.
- Jung, C. G.: „On the Psychology of the Trickster Figure“, in: Radin, Paul: *The Trickster. A Study in American Indian Mythology*. London: Routledge & Kegan Paul Ltd. 1956, 195-211.
- Junghans, Christian: „Mythos“, in: Vetter, Helmut (Hg.): *Wörterbuch der phänomenologischen Begriffe*. Hamburg: Felix Meiner Verlag 2004, 373-376.
- Kant, Immanuel: *Kritik der reinen Vernunft 2*. Hg. von Wilhelm Weischedel. Erste Auflage. Frankfurt am Main: Suhrkamp Taschenbuch Wissenschaft 1974.
- Kerényi, Karl: „The Trickster in Relation to Greek Mythology“, in: Radin, Paul: *The Trickster. A Study in American Indian Mythology*. London: Routledge & Kegan Paul Ltd. 1956, 173-191.
- Kluge, Friedrich: *Etymologisches Wörterbuch der deutschen Sprache*. 24. durchges. und erw. Auflage. Bearb. von Elmar Seebold. Berlin, New York: De Gruyter 2002.
- Knöppler, Thomas: „Menschenopfer“ in: Betz, Hans-Dieter (Hg.): *Religion in Geschichte und Gegenwart: Handwörterbuch für Theologie und Religionswissenschaft. Band 5*. 4., völlig neu bearb. Aufl.. Tübingen: Mohr Siebeck 2002, 1086f.

- Koebner, Thomas: „Vorbemerkungen“, in: Koebner, Thomas (Hg.): *Filmgenre Science Fiction*. Stuttgart: Philipp Reclam jun. GmbH & Co 2003.
- Korte, Helmut: *Einführung in die Systematische Filmanalyse*. 3., überarbeitete und erweiterte Auflage. Berlin: Erich Schmidt Verlag 2004.
- Koslowski, Peter: *Gottesbegriff, Weltursprung und Menschenbild in den Weltreligionen*. München: Wilhelm Fink Verlag 2000.
- Kraemer, Ross. S./Cassidy, William/Schwarz, Susan L.: „Introduction: The Religions of Star Trek“, in: Kraemer, Ross S./Cassidy, William/Schwartz, Susan L. (Hg.): *Religions of Star Trek*. Colorado: Westview Press 2003, 1-13.
- Kraemer, Ross. S.: „Is there God in the Universe?“ in: Kraemer, Ross S./Cassidy, William/Schwartz, Susan L. (Hg.): *Religions of Star Trek*. Colorado: Westview Press 2003, 15-56.
- Kreitzer, Larry: „Suffering, Sacrifice and Redemption: Biblical Imagery of Star Trek“, in: Porter, Jennifer E./Mclaren, Darcee L. (Hg.): *Star Trek and Sacred Ground. Explorations of Star Trek, Religion, and American Culture*. Albany: State University of New York Press 1999, 139-163.
- Lamp, Jeffry Scott: „Biblical Interpretation in the Star Trek Universe: Going Where Some Have Gone Before“, in: Porter, Jennifer E./Mclaren, Darcee L. (Hg.): *Star Trek and Sacred Ground. Explorations of Star Trek, Religion, and American Culture*. Albany: State University of New York Press 1999, 193-214.
- Landgraf, Michael: „Der Weltraum, unendliche Weiten ...“ Weltsicht des „Star Trek“ Universums“, in: Erhardt, Heiko/Landgraf, Michael: „*Beam me up, Scotty!*“ *Religiöse Elemente in populärer Science-Fiction*. EZW-Texte 157, 2001, 25-58.
- Langer K. Susanne: *Philosophie auf neuem Weg. Das Symbol im Denken, im Ritus und in der Kunst*. Mittenwald: Mäander Kunstverlag 1979.
- Lanwerd, Susanne: *Religionsästhetik. Studien zum Verhältnis von Symbol und Sinnlichkeit*. Würzburg: Königshausen & Neumann 2002.
- Lao-tse: *Tao-Tê-King. Das Heilige Buch vom Weg und von der Tugend*. Übersetzung, Einleitung und Anmerkungen von Debon Günther. Stuttgart: Phillip Reclam jun. 2003.
- Laube, Martin: *Himmel-Hölle-Hollywood. Religiöse Valenzen im Film der Gegenwart*. Münster: LIT Verlag 2002.
- Lehner, Birgit Elisabeth: *Das Fremde in Star Trek: Gene Roddenberrys humanistische Philosophie in Theorie und Praxis*. Diplomarbeit zur Erlangung des Magistergrades der Philosophie. Wien: Grund- und Integrativwissenschaftliche Fakultät der Universität Wien 2001.
- Lissner, Ivar/Rauchwetter, Gerhard: *Der Mensch und seine Gottesbilder*. Olten: Walter Verlag AG 1982.
- Lohmeier, Anke-Marie: *Hermeneutische Theorie des Films*. Tübingen: Niemeyer 1996.

Luft, Sebastian/Schalk, Helge: „Symbol“, in: Vetter, Helmut (Hg.): *Wörterbuch der phänomenologischen Begriffe*. Hamburg: Felix Meiner Verlag 2004, 516-522.

Lurker, Manfred: *Lexikon der Götter und Dämonen. Namen-Funktionen-Symbole/Attribute*. Stuttgart: Kröner 1984.

Mclaren, Darcee L./Porter, Jennifer E.: „(Re)Covering Sacred Ground: New Age Spirituality in Star Trek: Voyager“, in: Porter, Jennifer E./Mclaren, Darcee L./ (Hg.): *Star Trek and Sacred Ground. Explorations of Star Trek, Religion, and American Culture*. Albany: State University of New York Press 1999, 101-115.

Martin, Richard P.: *The language of heroes. Speech and performance in the Illiad*. Ithaca, NY (u.a.): Cornell Univ. Pr. 1989.

Marx, Karl/Engels, Friedrich: *Manifest der Kommunistischen Partei*. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuchverlag 2005.

„Naga“, in: *Der Brockhaus. Religionen. Glauben, Riten, Heilige*. Herausgegeben von der Lexikonredaktion. Mannheim: F.A. Brockhaus 2004, 456.

Nagl, Ludwig: *Charles Sanders Peirce*. Frankfurt am Main/New York: Campus Verlag, 1992.

Nöth, Winfried: *Handbuch der Semiotik*. 2., vollständig neu bearbeitete und erweiterte Auflage. Stuttgart, Weimar: Metzler 2000.

Ostwalt, Conrad E.: „Conclusion: Religion, Film, and Cultural Analysis“ in: Martin, Joel W./Ostwalt, Conrad E. Jr (Hg.): *Screening the Sacred. Religion, Myth, and Ideology in Popular American Film*. Boulder, Colorado/Oxford: Westview Press 1995, 152-159.

Pape, Helmut (Hg.): „Einleitung des Herausgebers“, in Peirce, Charles S.: *Phänomen und Logik der Zeichen*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1983.

Peirce, Charles S.: *Phänomen und Logik der Zeichen*. Hrsg. u. übers. von Helmut Pape. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1983.

Peirce, Charles S.: „Pragmatism and pragmaticism“ in: Hartshorne, Charles (Hg.): *Collected papers of Charles Sanders Pierce*, 5. Band. Cambridge, Mass.: Belknap Press of Harvard Univ. Press 1943, Abschnitt 265.

Porter, Jennifer E./Mclaren, Darcee L. (Hg.): *Star Trek and Sacred Ground. Explorations of Star Trek, Religion, and American Culture*. Albany: State University of New York Press 1999.

Radin, Paul: *The Trickster. A Study in American Indian Mythology*. London: Routledge & Kegan Paul Ltd. 1956.

Rauscher, Andreas: *Das Phänomen Star Trek. Virtuelle Räume und metaphorische Weiten*. Mainz: Ventil Verlag 2003.

- Richards, Thomas: *Star Trek. Die Philosophie eines Universums*. München: Wilhelm Heyne Verlag 1998.
- Saage, Richard: *Politische Utopien der Neuzeit*. Darmstadt: Wiss. Buchges. 1991.
- Schaff, Adam: *Sprache und Erkenntnis*. Wien, Frankfurt, Zürich: Europa Verlag 1964.
- Schaeffler, Richard: „Religiöse Kreativität und Säkularisierung in Europa seit der Aufklärung“, in: Eliade, Mircea: *Geschichte der religiösen Ideen. Band 4. Vom Zeitalter der Entdeckungen bis zur Gegenwart*. Freiburg: Herder 1991, 410-447.
- Schellenbaum, Peter: *Gottesbilder. Religion, Psychoanalyse, Tiefenpsychologie*. 4. Auflage. München: Deutscher Taschenbuch Verlag GmbH & Co. KG 1997.
- Schlegel, H. Michael: *Zug zu den Sternen. Kennen Sie Star Trek wirklich?* Meitingen: Corian-Verl. Wimmer 1998.
- Schmidt, Werner H.: „Monotheismus. II. Altes Testament“, in: Müller, Gerhard (Hg.): *Theologische Realenzyklopädie*, Band XXIII, Berlin: Walter de Gruyter & Co 1994, 237-248.
- Schwartz, Susan L.: „Enterprise Engaged: Mythic Enactment and Ritual Performance“, in: Kraemer, Ross S./Cassidy, William/Schwartz, Susan L. (Hg.): *Religions of Star Trek*. Colorado: Westview Press 2003, 129-158.
- Seeßlen, Georg: *Kino des Utopischen. Geschichte und Mythologie des Science-fiction-Films*. Reinbeck bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag, 1980.
- Sierksma, F.: *Götter, Götzen und Dämonen. Wesen und Form kultischer Symbole*. Wien – Hannover – Basel: Forum Verlag 1959.
- Simek, Rudolf: *Lexikon der Germanischen Mythologie*. 2. ergänzte Auflage. Stuttgart: Kröner 1995.
- Steinrötter, Kolja: *Science and a Sense of Hope. Zum Verhältnis von Wissenschaft und Religion in der Fernsehserie „Star Trek: Deep Space Nine“*. Münster: Telos Verlag Dr. Roland Seim M.A. 2004.
- Ström, Anke V.: „Monotheismus. I. Religionsgeschichtlich“, in: Müller, Gerhard (Hg.): *Theologische Realenzyklopädie*, Band XXIII, Berlin, New York: de Gruyter 1994, 233-237.
- Sünner, Rüdiger: *Schwarze Sonne. Entfesselung und Missbrauch der Mythen in Nationalsozialismus und rechter Esoterik*. Freiburg im Breisgau: Herder 1999.
- Pape, Helmut: *Charles S. Peirce zur Einführung*. 1. Auflage. Dresden: Junus Verlag GmbH 2004.
- Van Gennep, Arnold: *Übergangsriten (Les rites de Passage)*. Frankfurt/Main, New York: Campus Verlag 1999.

Weber, Ingrid: *Unendliche Weiten. Die Science-Fiction-Serie Star Trek als Entwurf von Kontakten mit dem Fremden*. Saarbrücken: IKO-Verl. für Interkulturelle Kommunikation 1997.

Zaidman, Louise Bruit/Schmitt Pantel, Pauline: *Die Religion der Griechen. Kult und Mythos*. München: Beck 1994.

Zinn, Howard: *Eine Geschichte des amerikanischen Volkes*. (Originaltitel: *A People's History of the United States*. Erstveröffentlichung USA 1980). Berlin: Schwarzerfreitag GmbH 2007.

Internet:

Alexander, David: *Interview of Gene Roddenberry. Writer, Producer, Philosopher, Humanist*. Original published in *The Humanist*, Washington, DC March/April 1991.
<http://web.archive.org/web/20070621142925/http://www.philosophysphere.com/humanist.html> (Zugriff 3.8.2008)

Digitale Bibliothek Metalib. Universitätsbibliothek Wien:
<http://matrix.bibvb.ac.at:8331/V/3D2TGSK38M8PUUKQQ1RIEPC6UATKLU6D4Y466AQS9FG3TRRD91-05701?func=quick-2-merge> (Zugriff 5.2.2009)

Frey-Anthesin, Henrike: „Satan. Kap.1“, in: Bauks, Michaela/Koenen, Klaus (Hg.): *Das wissenschaftliche Bibellexikon im Internet*/ 2007ff.
<http://www.wiblex.de> (letzte Änderung: August 2007) (Zugriff 14.2.2009)

Große Verbindung: http://memory-alpha.org/de/wiki/Gro%C3%9Fe_Verbindung (Zugriff 9.3.2009)

Hauptdirektive: <http://memory-alpha.org/de/wiki/Hauptdirektive> (Zugriff 14.02.2009)

Hödl, Hans Gerald: *Film und Religion. Beziehungen zwischen den Zeichensystemen Film und Religion*. Skript zur Vorlesung: Medienreligion. Religion in Film und Fernsehen - Film und Fernsehen als Religion - SS2005.
<https://webct.univie.ac.at/webct/urw/lc20881.tp0/cobaltMainFrame.dowebct> (Zugriff 17.6.2008)

Hoffmann, Michael H.G.: *Peirce Zeichenbegriff: seine Funktionen, seine phänomenologische Grundlegung und seine Differenzierung*. Bielefeld: Universität Bielefeld, 11. November 2001. http://www.uni-bielefeld.de/idm/semiotik/Peirces_Zeichen.html (Zugriff 19.03.2008)

Köckert, Matthias: „Dekalog/10 Gebote. Kap. 1.8.1.“, in: Bauks, Michaela/Koenen, Klaus (Hg.): *Das wissenschaftliche Bibellexikon im Internet*/ 2007ff.
<http://www.wiblex.de> (letzte Änderung: April 2006) (Zugriff 14.2.2009)

Kosmin, Barry A./Mayer, Egon/Keysar, Ariela: *American Religious Identification Survey 2001*. The Graduate Center of the City University of New York 2001.
http://www.gc.cuny.edu/faculty/research_briefs/aris/aris_index.htm (Zugriff 25.2.2009)

Krois, John Michael: „Der Begriff des Mythos bei Ernst Cassirer.“ in: Poser, Hans (Hg.): *Philosophie und Mythos*. Berlin 1979, 199-217.
<http://www.uni-essen.de/sesam/natur/aufsätze/krois.html#f1> (Zugriff am 24.11.2008)

McManus, John: „Star Trek Beams Down Humanism“, in: *The New American* 39, 1991.
<http://www.biblebelievers.org.au/human3.htm> (Zugriff 3.8.2007)

Marc Okrand: http://memory-alpha.org/de/wiki/Marc_Okrand (Zugriff 5.2.2009)

Prime Directive: http://en.wikipedia.org/wiki/Prime_Directive (Zugriff 25.7.2008)

Schablonen der Gewalt: http://memory-alpha.org/de/wiki/Schablonen_der_Gewalt
 (Zugriff 12.4.2009)

Star Trek: http://de.wikipedia.org/wiki/Star_Trek (Zugriff 11.01.2009)

Star Trek: <http://memory-alpha.org/de/wiki/Hauptseite> (Zugriff 29.7.2008)

Star Trek: <http://www.startrek.de> (Zugriff 04.04.2005)

Star Trek-DS9: http://memory-alpha.org/en/wiki/Star_Trek:_Deep_Space_Nine
 (Zugriff 18.3.2009)

Star Trek-TNG: http://memory-alpha.org/de/wiki/Star_Trek:_The_Next_Generation
 (Zugriff 14.2.2009)

Star Trek-TOS: http://memory-alpha.org/de/wiki/Star_Trek:_The_Original_Series
 (Zugriff 14.2.2009)

Star Trek-TOS. Who Mourns for Adonais:
http://memory-alpha.org/en/wiki/Who_Mourns_for_Adonais%3F_%28episode%29
 (Zugriff 3.11.2008)

Star Trek-VOY: http://memory-alpha.org/de/wiki/Star_Trek:_Voyager
 (Zugriff 14.2.2009)

Star Trek-Zeittafel:
http://de.wikipedia.org/wiki/Zeitlinie_von_Star_Trek#Zeittafel_zu_den_Serien.2FFilmen
 (Zugriff 18.10.2008)

Weltraumbestattung: <http://de.wikipedia.org/wiki/Weltraumbestattung>
 (Zugriff 31.7.2008)

DVD-Verzeichnis

Alle Q-Folgen

(Reihenfolge: Erstausstrahlung in den USA)

Star Trek: The next Generation (TNG)

1. Der Mächtige/Mission Farpoint – Doppelfolge (Encounter at Farpoint I+II)

DVD, Disc 1, Star Trek Q – Fan Collective

Episode & Original Airdate

Star Trek: The Next Generation, Encounter at Farpoint 09.28.1987

TM, ® & Copyright © 2006 by Paramount Pictures.

EU 112574/1987, 1989/colour/178 min approx/stereo/full frame

2. Rikers Versuchung (Hide and Q)

DVD, Disc 1, Star Trek Q – Fan Collective

Episode & Original Airdate

Star Trek: The Next Generation, Hide and Q 11.23.1987

TM, ® & Copyright © 2006 by Paramount Pictures.

EU 112574/1987, 1989/colour/178 min approx/stereo/full frame

3. Zeitsprung mit Q (Q Who)

DVD, Disc 1, Star Trek Q – Fan Collective

Eposode & Original Airdate

Star Trek: The Next Generation, Q Who 05.08.1989

TM, ® & Copyright © 2006 by Paramount Pictures.

EU 112574/1987, 1989/colour/178 min approx/stereo/full frame

4. Noch einmal Q (Déjà Q)

DVD, Disc 2, Star Trek Q – Fan Collective

Episode & Original Airdate

Star Trek: The Next Generation, Dájà Q 02.05.1990

TM, ® & Copyright © 2006 by Paramount Pictures.

EU 112574/1990-1993/colour/175 min approx/stereo/full frame

5. Gefangen in der Vergangenheit (QPid)

DVD, Disc 2, Star Trek Q – Fan Collective

Episode & Original Airdate

Star Trek: The Next Generation, QPid 04.22.1991

TM, ® & Copyright © 2006 by Paramount Pictures.

EU 112574/1990-1993/colour/175 min approx/stereo/full frame

6. Eine echte Q (True Q)

DVD, Disc 2, Star Trek Q – Fan Collective

Episode & Original Airdate

Star Trek: The Next Generation, True Q 10.26.1992

TM, ® & Copyright © 2006 by Paramount Pictures.

EU 112574/1990-1993/colour/175 min approx/stereo/full frame

7. Willkommen im Leben nach dem Tod (Tapestry)

DVD, Disc 3, Star Trek Q – Fan Collective

Episode & Original Airdate

Star Trek: The Next Generation, All good things 02.15.1993

TM, ® & Copyright © 2006 by Paramount Pictures.

EU 112574/1993-1994/colour/176 min approx/stereo/full frame

8. Gestern, heute, morgen I+II – Doppelfolge (All good things I+II)

DVD, Disc 3, Star Trek Q – Fan Collective

Episode & Original Airdate

Star Trek: The Next Generation, All good things 05.23.1994

TM, ® & Copyright © 2006 by Paramount Pictures.

EU 112574/1993-1994/colour/176 min approx/stereo/full frame

Star Trek: Deep Space Nine (DS9)

9. Q – Unerwünscht (Q Less)

DVD, Disc 2, Star Trek Q – Fan Collective

Episode & Original Airdate

Star Trek: The Next Generation, True Q 10.26.1992

TM, ® & Copyright © 2006 by Paramount Pictures.

EU 112574/1990-1993/colour/175 min approx/stereo/full frame

Star Trek: Voyager (VOY)

10. Todessehnsucht (Death Wish)

DVD, Disc 3, Star Trek Q – Fan Collective

Episode & Original Airdate

Star Trek: Voyager, Death Wish 02.19.1996

TM, ® & Copyright © 2006 by Paramount Pictures.

EU 112574/1993-1994/colour/176 min approx/stereo/full frame

11. Die Q-Krise (The Q and the Grey)

DVD, Disc 4, Star Trek Q – Fan Collective

Episode & Original Airdate

Star Trek: Voyager, The Q and the Grey 11.27.1996

TM, ® & Copyright © 2006 by Paramount Pictures.

EU 112574/1996, 2001/colour/87 min approx/stereo/full frame

12. Q2 (2)

DVD, Disc 4, Star Trek Q – Fan Collective

Episode & Original Airdate

Star Trek: Voyager, Q2 04.11.2001

TM, ® & Copyright © 2006 by Paramount Pictures.

EU 112574/1996, 2001/colour/87 min approx/stereo/full frame

Restliche gesichtete DVDs

(Reihenfolge: Erstausstrahlung in den USA)

Star Trek: The Original Series (TOS)

13. Tödliche Spiele auf Gothos (The Squire of Gothos)

DVD, Disc 5, Season one

TM, ® & Copyright © 2004 by Paramount Pictures.

EU 109920 / 1967 / colour / 194 mins approx. / full frame / stereo

14. Landru und die Ewigkeit (The Return of the Archons)

DVD, Disc 6, Season one

TM, ® & Copyright © 2004 by Paramount Pictures.

EU 109920 / 1967 / colour / 194 mins approx. / full frame / stereo

15. Griff in die Geschichte (The City on the Edge of Forever)

DVD, Disc 7, Season one

TM, ® & Copyright © 2004 by Paramount Pictures.

EU 109920 / 1967 / colour / 194 mins approx. / full frame / stereo

16. Der Tempel des Apoll (Who mourns for Adonais?)

DVD, Disc 1, Season two

TM, ® & Copyright © 2004 by Paramount Pictures.

EU 110409 / 1967 / colour / 194 mins approx. / full frame / stereo

17. Die Stunde der Erkenntnis (The Apple)

DVD, Disc 2, Season two

TM, ® & Copyright © 2004 by Paramount Pictures.

EU 110409 / 1967 / colour / 194 mins approx. / full frame / stereo

18. Computer M5 (The Ulitimate Computer)

DVD, Disc 6, Season two

TM, ® & Copyright © 2004 by Paramount Pictures.

EU 110409 / 1968 / colour / 194 mins approx. / full frame / stereo

19. Der Obelisk (The Paradise Syndrom)

DVD, Disc 1, Season three

TM, ® & Copyright © 2004 by Paramount Pictures.

EU 110410 / 1968 / colour / 194 mins approx. / full frame / stereo

20. Kurs auf Markus 12 (And the Children Shall Lead)

DVD, Disc 1, Season three

TM, ® & Copyright © 2004 by Paramount Pictures.

EU 110410 / 1968 / colour / 194 mins approx. / full frame / stereo

21. Die fremde Materie (Is There in Truth No Beauty?)

DVD, Disc 1, Season three

TM, ® & Copyright © 2004 by Paramount Pictures.

EU 110410 / 1968 / colour / 194 mins approx. / full frame / stereo

22. Der verirrte Planet (For the World is Hollow and I Have Touched the Sky)

DVD, Disc 2, Season three

TM, ® & Copyright © 2004 by Paramount Pictures.

EU 110410 / 1968 / colour / 194 mins approx. / full frame / stereo

23. Star Trek II: Der Zorn des Khan (The Wrath of Khan)

DVD, Widescreen Collection, Star TrekII The Wrath of Khan

TM, ® & Copyright © 2001 by Paramount Pictures.

EU 102572/ 1982 / colour / 108 min. / widescreen / stereo

24. Star Trek III: Auf der Suche nach Mr. Spock (The Search for Spock)

DVD, Widescreen Collection, Star TrekII The Search for Spock

TM, ® & Copyright © 2001 by Paramount Pictures.

EU 102590/ 1984 / colour / 101 min. / widescreen / stereo

25. Star Trek V: Am Rande des Universums (The Final Frontier)

DVD, Widescreen Collection, Star Trek V The Final Frontier

TM, ® & Copyright © 1989 by Paramount Pictures.

EU 102621/ 1989 / colour / 102 min. / widescreen / stereo

Star Trek: The next Generation (TNG)

26. Der Reisende (Where No One Has Gone Before)

DVD, Disc 2, Star Trek – The Next Generation

TM, ® & Copyright © 2002 by Paramount Pictures.

EU 109551 / 2002 / colour / 174 min. / full frame / stereo

27. Das Gesetz der Edo (Justice)

DVD, Disc 2, Star Trek – The Next Generation

TM, ® & Copyright © 2002 by Paramount Pictures.

EU 109551 / 2002 / colour / 174 min. / full frame / stereo

28. Der Gott der Mintakaner (Who watches the Watchers?)

DVD, Disc 1, Star Trek – The Next Generation, the complete season 3

TM, ® & Copyright © 2002 by Paramount Pictures.

EU 109553 / 2002 / colour / 174 mins approx / full frame / stereo

29. Der Pakt mit dem Teufel (Devil's Due)

DVD, Disc 4, Star Trek – The Next Generation, the complete season 4

TM, ® & Copyright © 2002 by Paramount Pictures.

EU 109554 / 2002 / colour / 174 mins approx / full frame / stereo

30. Am Ende der Reise (Journey's End)

DVD, Disc 4, Star Trek – The Next Generation, the complete season 7

TM, ® & Copyright © 2002 by Paramount Pictures.

EU 109557 / 2002 / colour / 174 mins approx / full frame / stereo

- 31. Star Trek VII: Treffen der Generationen (Star Trek Generations)**
DVD, TM, ® & Copyright © 2000 by Paramount Pictures.
EN 103319 / 1994 / colour / 113 min. / widescreen / dual layer format / stereo
- 32. Star Trek VIII: Der erste Kontakt (First Contact)**
DVD, Special Edition Disc 1
TM, ® & Copyright © 2005 by Paramount Pictures.
UK 111094 R2/1996/colour/106 mins approx./widescreen /stereo
- 33. Star Trek IX: Der Aufstand (Insurrection)**
DVD, TM, & Copyright © 1998 by Paramount Pictures.
EN 107252/1998/colour/99 mins approx./dual layer formatstereo

Star Trek : Deep Space Nine (DS9)

- 34. Der Abgesandte I+II (Emissary I+II)**
DVD, Disc 1, Star Trek - Deep Space Nine, The Complete Season 1
TM, ® & Copyright © 2003 by Paramount Pictures.
EU 106129 / 2002 / colour / 176 mins approx. / full frame / stereo
- 35. Die Prophezeiung (Battle Lines)**
DVD, Disc 4, Star Trek - Deep Space Nine, The Complete Season 1
TM, ® & Copyright © 2003 by Paramount Pictures.
EU 106129 / 2002 / colour / 176 mins approx. / full frame / stereo
- 36. Die Legende von Dal'Rok (The Storyteller)**
DVD, Disc 4, Star Trek - Deep Space Nine, The Complete Season 1
TM, ® & Copyright © 2003 by Paramount Pictures.
EU 106129 / 2002 / colour / 176 mins approx. / full frame / stereo
- 37. Blasphemie (In the Hands of the Prophets)**
DVD, Disc 5, Star Trek - Deep Space Nine, The Complete Season 1
TM, ® & Copyright © 2003 by Paramount Pictures.
EU 106129 / 2002 / colour / 176 mins approx. / full frame / stereo
- 38. Der Kreis (The Circle)**
DVD, Disc 1, Star Trek - Deep Space Nine, The Complete Season 2
TM, ® & Copyright © 2003 by Paramount Pictures.
EU 103539 / 1993 / colour / 176 mins approx. / full frame / stereo
- 39. Auge des Universums (Sanctuary)**
DVD, Disc 3, Star Trek - Deep Space Nine, The Complete Season 2
TM, ® & Copyright © 2003 by Paramount Pictures.
EU 103539 / 1993 / colour / 176 mins approx. / full frame / stereo
- 40. Die Wahl des Kai (The Collaborator)**
DVD, Disc 6, Star Trek - Deep Space Nine, The Complete Season 2
TM, ® & Copyright © 2003 by Paramount Pictures.
EU 103539 / 1994 / colour / 176 mins approx. / full frame / stereo

41. Trekors Prophezeiung (Destiny)

DVD, Disc 4, Star Trek - Deep Space Nine, The Complete Season 3
TM, ® & Copyright © 2003 by Paramount Pictures.

EU 104027 / 1995 / colour / 176 mins approx. / full frame / stereo

42. Die Erpressung (The Assignment)

DVD, Disc 2, Star Trek - Deep Space Nine, The Complete Season 5
TM, ® & Copyright © 2003 by Paramount Pictures.

EU 106128 / 1996 / colour / 176 mins approx. / full frame / stereo

43. Heilige Visionen (Rapture)

DVD, Disc 3, Star Trek - Deep Space Nine, The Complete Season 5
TM, ® & Copyright © 2003 by Paramount Pictures.

EU 106128 / 1996 / colour / 176 mins approx. / full frame / stereo

44. Zeit der Abrechnung (The Reckoning)

DVD, Disc 6, Star Trek - Deep Space Nine, The Complete Season 6
TM, ® & Copyright © 2003 by Paramount Pictures.

EU 107311 / 1998 / colour / 176 mins approx. / full frame / stereo

45. Tränen der Propheten (Tears of the Prophets)

DVD, Disc 7, Star Trek - Deep Space Nine, The Complete Season 6
TM, ® & Copyright © 2003 by Paramount Pictures.

EU 107311 / 1998 / colour / 176 mins approx. / full frame / stereo

46. Das Gesicht im Sand (Image in the Sand)

DVD, Disc 1, Star Trek - Deep Space Nine, The Complete Season 7
TM, ® & Copyright © 2003 by Paramount Pictures.

EU 110026 / 1998 / colour / 176 mins approx. / full frame / stereo

47. Schatten und Symbole (Shadows and Symbols)

DVD, Disc 1, Star Trek - Deep Space Nine, The Complete Season 7
TM, ® & Copyright © 2003 by Paramount Pictures.

EU 110026 / 1998 / colour / 176 mins approx. / full frame / stereo

48. Bis daß der Tod uns scheide (Til Death Do us Part)

DVD, Disc 5, Star Trek - Deep Space Nine, The Complete Season 7
TM, ® & Copyright © 2003 by Paramount Pictures.

EU 110026 / 1999 / colour / 176 mins approx. / full frame / stereo

49. Eine sonderbare Kombination (Strange Bedfellows)

DVD, Disc 5, Star Trek - Deep Space Nine, The Complete Season 7
TM, ® & Copyright © 2003 by Paramount Pictures.

EU 110026 / 1999 / colour / 176 mins approx. / full frame / stereo

50. Im Angesicht des Bösen (The Changing Faces of Evil)

DVD, Disc 5, Star Trek - Deep Space Nine, The Complete Season 7
TM, ® & Copyright © 2003 by Paramount Pictures.

EU 110026 / 1999 / colour / 176 mins approx. / full frame / stereo

51. Das, was Du zurücklässt I+II (What You Leave Behind I+II)
DVD, Disc 7, Star Trek - Deep Space Nine, The Complete Season 7
TM, ® & Copyright © 2003 by Paramount Pictures.
EU 110026 / 1999 / colour / 88 mins approx. / full frame / stereo

Star Trek: Voyager (VOY)

52. Der Fürsorger I+II – Doppelfolge (Caretaker I+II)
DVD, Disc 1, Star Trek Voyager, Season 1
TM, ® & Copyright © 2004 by Paramount Pictures.
EU 104146 / 1995 / colour / 176 min. / full frame / stereo

53. Das Unvorstellbare (Emanations)
DVD, Disc 3, Star Trek Voyager, Season 1
TM, ® & Copyright © 2004 by Paramount Pictures.
EU 104146 / 1995 / colour / 176 min. / full frame / stereo

54. Tattoo (Tattoo)
DVD, Disc 3, Star Trek Voyager, Season 2
TM, ® & Copyright © 2004 by Paramount Pictures.
EU 104279 / 1995 / colour / 176 min. / full frame / stereo

55. Das Ritual (Sacred Ground)
DVD, Disc 2, Star Trek Voyager, Season 3
TM, ® & Copyright © 2004 by Paramount Pictures.
EU 104146 / 1995 / colour / 176 min. / full frame / stereo

56. Die Barke der Toten (Barge of the Dead)
DVD, Disc 1, Star Trek Voyager, Season 6
TM, ® & Copyright © 2004 by Paramount Pictures.
EU 110397 / 1999 / colour / 169 mins approx. / full frame / stereo

57. Es geschah in einem Augenblick (Blink of an Eye)
DVD, Disc 3, Star Trek Voyager, Season 6
TM, ® & Copyright © 2004 by Paramount Pictures.
EU 110397 / 1999 / colour / 169 mins approx. / full frame / stereo

58. Die Prophezeiung (Prophecy)
DVD, Disc 4, Star Trek Voyager, Season 7
TM, ® & Copyright © 2005 by Paramount Pictures.
EU 110398 / 2000 / colour / 168 mins approx. / full frame / stereo

59. Endspiel I+II – Doppelfolge (Endgame I+II)
DVD, Disc 7, Star Trek Voyager, Season 7
TM, ® & Copyright © 2005 by Paramount Pictures.
EU 110398 / 2000 / colour / 168 mins approx. / full frame / stereo

Anhang 1

Star Trek-Zeittafel:

http://de.wikipedia.org/wiki/Zeitlinie_von_Star_Trek#Zeittafel_zu_den_Serien.2FFilmen
(Zugriff 18.10.2008)

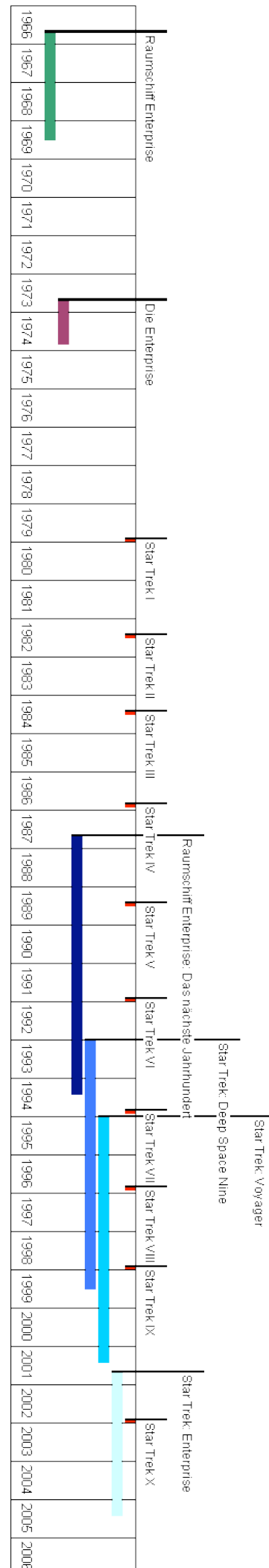
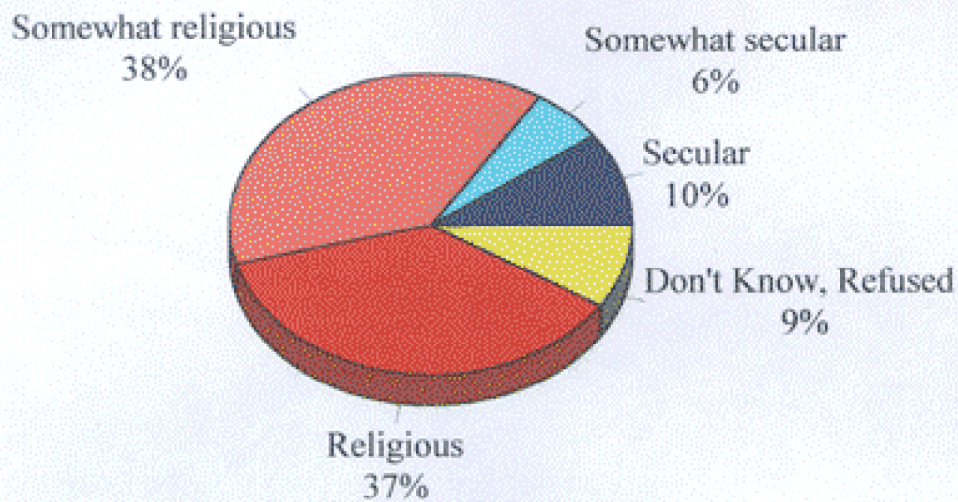


EXHIBIT 3

Outlook of U.S. Adult Population: Religious or Secular

“When it comes to your outlook, do you regard yourself as...”



American Religious Identification Survey, 2001 N=208 million

Anhang 3

Self Described Religious Identification of U.S. Adult Population, 1990-2001

(Weighted Estimate)

TOTAL U.S. ADULT POPULATION 18+

1990 = 175,440,000

2001=207,980,000

Christian Religious Groups	1990		2001	
	Number	%	Number	%
Catholic	46,004,000		50,873,000	24.5
Baptist	33,964,000		33,830,000	16.3
Protestant - no denomination supplied	17,214,000		4,647,000	2.2
Methodist/Wesleyan	14,174,000		14,150,000	6.8
Lutheran	9,110,000		9,580,000	4.6
Christian - no denomination supplied	8,073,000		14,190,000	6.8
Presbyterian	4,985,000		5,596,000	2.7
Pentecostal/Charismatic	3,191,000		4,407,000	2.1
Episcopalian/Anglican	3,042,000		3,451,000	1.7
Mormon/Latter-Day Saints	2,487,000		2,787,000	1.3
Churches of Christ	1,769,000		2,503,000	1.2
Jehovah's Witness	1,381,000		1,331,000	0.6
Seventh-Day Adventist	668,000		724,000	0.3
Assemblies of God	660,000		1,106,000	0.5
Holiness/Holy	610,000		569,000	0.3
Congregational/United Church of Christ	599,000		1,378,000	0.7
Church of the Nazarene	549,000		544,000	0.3
Church of God	531,000		944,000	0.5
Orthodox (Eastern)	502,000		645,000	
Evangelical	242,000		1,032,000	0.5
Mennonite	235,000		346,000	
Christian Science	214,000		194,000	
Church of the Brethren	206,000		358,000	
Born Again	204,000		56,000	
Nondenominational	195,000		2,489,000	1.2
Disciples of Christ	144,000		492,000	
Reformed/Dutch Reform	161,000		289,000	
Apostolic/New Apostolic	117,000		254,000	
Quaker	67,000		217,000	
Full Gospel	51,000		168,000	
Christian Reform	40,000		79,000	
Foursquare Gospel	28,000		70,000	
Fundamentalist	27,000		61,000	
Salvation Army	27,000		25,000	
Independent Christian Church	25,000		71,000	
TOTAL Christian	151,225,00	86.2	159,030,000	76.5

AMERICAN RELIGIOUS IDENTIFICATION SURVEY, 2001
THE GRADUATE CENTER OF THE CITY UNIVERSITY OF NEW YORK

Anhang 4

Self Described Religious Identification of U.S. Adult Population, 1990-2001

(Weighted Estimate)

Other Religion Groups	1990			2001	
	Number	%		Number	%
Jewish	3,137,000			2,831,000	1.3
Muslim/Islamic	527,000			1,104,000	0.5
Buddhist	401,000			1,082,000	0.5
Unitarian/Universalist	502,000			629,000	0.3
Hindu	227,000			766,000	0.4
Native American	47,000			103,000	
Scientologist	45,000			55,000	
Baha'I	28,000			84,000	
Taoist	23,000			40,000	
New Age	20,000			68,000	
Eckankar	18,000			26,000	
Rastafarian	14,000			11,000	
Sikh	13,000			57,000	
Wiccan	8,000			134,000	
Deity	6,000			49,000	
Druid				33,000	
Santeria				22,000	
Pagan				140,000	
Spiritualist				116,000	
Ethical Culture				4,000	
Other unclassified	837,000			386,000	
Total Other Religions	5,853,000	3.3		7,740,000	3.7

No Religion Groups	1990			2001	
	Number	%		Number	%
Atheist				902,000	0.4
Agnostic	1186000			991,000	0.5
Humanist	29,000			49,000	0
Secular				53,000	0
No Religion	13,116,000			27,486,000	13.2
Total No Religion Specified	14,331,000	8.2		29,481,000	14.1
Refused	4,031,000	2.3		11,246,000	5.4

NOTE: All figures in Exhibit 1 are rounded to the nearest thousand.

AMERICAN RELIGIOUS IDENTIFICATION SURVEY, 2001
THE GRADUATE CENTER OF THE CITY UNIVERSITY OF NEW YORK

Abstract

Die Diplomarbeit untersucht die in der Fernsehserie (und den Kinofilmen) Star Trek gezeigten Gottesbilder einer fernen Zukunft. Wie zeigt sich das Absolute bzw. das vermeintlich Göttliche in einer Zeit, in der aus der Sicht der wissenschaftsorientierten, aufgeklärten Menschen alles, was Karl Marx als Überbau bezeichnet hat – so auch die Religion – endgültig überwunden scheint? Was tritt an die Stelle des vakant gewordenen Platzes eines Gottes oder einer Religion? Bietet die Wissenschaft ausreichend Ersatz? Haben wirklich nur die Anderen, vorwiegend die Außerirdischen, Gottesvorstellungen?

Unter dem Aspekt, dass in erster Linie amerikanische, später auch europäische Zuseher, deren kulturelle Wurzeln im Christentum bzw. im Judentum liegen, befähigt sein mussten, die Bilderbotschaften des Films decodieren zu können, werden Schlüssel-Sequenzen aus den Star Trek-Serien. The Original Series (TOS), The Next Generation (TNG), Deep Space Nine (DS9) und Voyager (VOY) auf ihren religionsästhetischen Inhalt hin untersucht. Im religionswissenschaftlichen Vergleich werden Bezüge zu tradierten und neuen Gottesbildern hergestellt.

Der Fokus der Untersuchung liegt auf einem außerirdischen Wesen namens Q aus der Star Trek-Serie: The Next Generation (TNG). Die Rahmenhandlung (erste und letzte Folge dieser sieben Staffeln umfassenden Serie) bildet ein Gerichtsverfahren, das von Q gegen die Menschheit geführt wird. Er verfügt über göttliche Attribute wie Allmacht und Unsterblichkeit. Q existiert jenseits von Raum und Zeit, seine Heimat ist das Q-Kontinuum. Diese ambivalente Erscheinung ist die Filmfigur, die am ehesten den westlich orientierten Gottesvorstellungen entspricht. Allerdings ist seine Gott-Ähnlichkeit doch äußerst fragwürdig. Alle Q-Folgen aus TNG sowie zwei weitere aus der Star Trek-Serie Voyager (VOY) werden neben den verbalen Dialogaussagen auf filmische Zeichen, Symbole und Codes untersucht, um religionswissenschaftliche Interpretationen geben zu können. Mit Hilfe der Film-Sequenzanalyse werden die Schlüsselszenen der Rahmenhandlung (das Gerichtsverfahren am Beginn und Ende der Serie) aufbereitet und untersucht.

Das Roddenberry'sche Projekt Star Trek bricht in den 1960er Jahren „Gott-befreit“ auf, um die unendlichen Weiten des Weltraumes zu erforschen und bringt letzten Endes im Laufe seiner 40-jährigen Fernsehgeschichte „Gott“ auf vielfältige Art und Weise zurück.

Lebenslauf

Persönliche Daten

Name: Gabriele Rath-Schneider, geborene Rath
Geburtsdatum: 19. März 1959
Geburtsort: Wien
Familienstand: verheiratet

Ausbildungen

seit 2005 Studium der Philosophie an der Universität Wien
seit 2004 Studium der Religionswissenschaft an der Universität Wien
2004 NLP-Master Practitioner und NLP-Trainerin
2002 graduierter systemischer Coach und Supervisorin
1982 Abschluss Universitätslehrgang für Werbung und Verkauf an der
Wirtschaftsuniversität Wien
1978 Abschluss HAK College, Wien I
1977 AHS Matura, neusprachliches Gymnasium Wien IV

Berufliche Laufbahn

seit 2000 parallel Coach für Führungskräfte und Teams
1996 - 2008 parallel geschäftsführende Gesellschafterin der Lieben • Rath • Fessler
Werbeagentur GmbH
seit 1995 parallel Geschäftsführung ProMota Kommunikationsmanagement
GmbH & Co KG, Wien
1993 Umzug nach Wien, Rath & Tat, Wien
seit 1989 Selbstständigkeit, Gründung der Werbeagentur Rath & Tat, Salzburg
1987 - 1989 Mitglied der Geschäftsleitung,
Böttger, Meister und Partner Werbeagentur, Salzburg
1982 - 1987 Marketingberaterin und PR-Managerin,
A.C. Nielsen Marketing Research, Wien
1978 – 1982 Verkaufsdienst Österreich und Osteuropa,
ACS Automatic Control Systems, Wien

Wien, 10. Mai 2009